

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



AS CRIATURAS EM BAUDOLINO
DE UMBERTO ECO:
criação de um bestiário tridimensional

João Pedro Reis Rico dos Santos

Trabalho de Projeto
Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa

2018

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu João Pedro Reis Rico dos Santos, declaro que o trabalho de projeto de mestrado intitulada “As criaturas em Baudolino de Umberto Eco: criação de um bestiário tridimensional”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'João Pedro Reis Rico dos Santos', with a stylized flourish at the end.

Lisboa, 31 Outubro 2018

RESUMO

Propõe-se através deste trabalho a criação de um bestiário tridimensional a partir de “Baudolino” de Umberto Eco, onde se representarão em formato tridimensional através da modelação tridimensional cada uma das criaturas complementando a descrição de Eco com outras obtidas em diferentes bestiários recolhidos.

Faz-se em primeiro lugar uma revisão do estado da arte, depois um breve estudo sobre o contexto histórico com particular ênfase na queda de Constantinopla integrando-a na geografia fantástica das criaturas da terra de Prestes João.

Desenvolve-se a investigação através da coleção de autores relacionados com o tema dos bestiários medievais, com destaque na criação digital de monstros e os seus autores, os casos de Plínio o Velho e das crónicas de Nuremberga. Parte-se depois para a parte projetual deste estudo relativa à construção de criaturas, onde para cada uma das personagens procurou-se sempre que possível encontrar paralelos anatómicos científicos estabelecendo uma ponte entre o real e o imaginário.

Esta ponte fez-se complementando a informação proveniente da obra com descrições de bípedes, aves entre outras sempre de modo a que o resultado formal seja o de uma criatura de possível existência.

O presente estudo capacita-se de um método detalhado de coleção e tratamento da descrição textual que depois é elaborada em cada uma das doze criaturas selecionadas para o estudo. A tradução tridimensional destas é conseguida através da utilização de ferramentas de desenho tridimensional de alta complexidade capazes de conferir o detalhe e realidade desejadas para a sua concretização. Por fim estabelece-se através dos resultados, um primeiro ponto de possível interesse para futuros investigadores e investigações.

Palavras-Chave:

Bestiário; Criaturas; Mitologia; Desenho Tridimensional; Baudolino

ABSTRACT

It is proposed through this work the creation of a three-dimensional bestiary from Umberto Eco's "Baudolino", where some creatures will be represented in three-dimensional format by complementing the description of Eco with others, obtained in different bestiaries.

A review of state of the art is the first step, then a brief study of the historical context with particular emphasis on the fall of Constantinople integrating it into the fantastic geography of the creatures of the land of Prestes João.

The investigation is developed through a collection of authors related to the theme of medieval bestiaries, with emphasis on the digital creation of monsters and their authors, the cases of Pliny the Elder and the chronicles of Nuremberg. After this, the second phase of this work is the practical part, when the chosen creatures are finally recreated, where for each one of the characters the author try whenever possible to find scientific anatomical parallels, establishing a bridge between the real and the imaginary.

This bridge was made complementing the information coming from the work with descriptions of bipeds, birds among others always so that the formal result is that of a creature of possible existence.

The present study empowers a detailed method of collection and treatment of the textual description that is then elaborated in each of the twelve creatures selected for the study. The three-dimensional translation of these is achieved through the use of highly complex three-dimensional drawing tools capable of conferring the desired detail and reality for its realization. At the end of this work, possibilities will be seen for future researchers and investigations is established through the results.

Keywords:

Bestiary; Creatures; Mythology; Tri-dimensional Drawing; Baudolino

Agradecimentos

Agradeço com grande estima ao meu orientador Henrique Costa por me ter aturado e ajudado estes anos todos e por me ter ensinado muito do sei hoje. Agradeço aos meus pais João Paulo e Maria Teresa, sem os quais não poderia ter a oportunidade de trabalhar nesta dissertação. Agradeço às minhas colegas Diana Gomes, Ariana Ramos, Carolina Patrão pelo espírito de equipa. Um especial agradecimento ao meu colega e amigo Hugo Passarinho pelo seu grande apoio.

Índice

RESUMO.....	3
Keywords:	4
Agradecimentos	5
Índice	6
Índice de Imagens	8
1.1 Objetivo	11
1.2 Metodologia.....	11
1.3 Estado da Arte	12
2. Baudolino.....	16
2.1 Umberto Eco.....	18
2.2 Contexto histórico	18
2.3 As criaturas em Baudolino	19
3. Bestiário Medieval	21
3.1 Monstros	22
3.2 Plínio o velho.....	23
3.3 Crônicas de Nuremberga	24
3.4 Outros autores.....	26
4. Projeto.....	28
4.1 Construção de criaturas	28
4.1.1 Concept art.....	28
4.1.2 Modelo tridimensional.....	30
4.2 <i>Renders</i>	32
4.3 Impressão 3D.....	32
4.4 Criaturas	34
4.4.1 Basilisco	35
4.4.1.1 Descrição segundo Eco e Plínio	35
4.4.1.2 Concretização do Basilisco.....	37
4.4.2 Blémio	40
4.4.2.1 Descrição segundo Eco.....	40
4.4.2.2 Concretização do Blémio.....	41
4.4.3.1 Descrição segundo Eco e Plínio	44
4.4.3.2 Concretização do ciápode	45

4.4.4 Cinocéfalo.....	48
4.4.4.1 Descrição segundo Eco e Ctesias	48
4.4.4.2 Concretização do Cinocéfalo.....	49
4.4.5 Ciclope.....	50
4.4.5.1 Descrição segundo Eco e Filóstrato.....	50
4.4.5.2 Concretização do ciclope.....	51
4.4.6 Harpia	54
4.4.6.1 Descrição segundo Eco.....	54
4.4.6.2 Concretização da harpia.....	54
4.4.7 Hipácia e Sátiro	57
4.4.7.1 Descrição segundo Eco, Plínio e Schedel.....	57
4.4.7.2 Concretização da Hipácia e do Sátiro.....	58
4.4.8 Unicórnio	62
4.4.8.1 Descrição segundo Eco.....	62
4.4.8.2 Concretização do Unicórnio	62
4.4.9 Manticora.....	64
4.4.9.1 Descrição segundo Eco e Ctesias	64
4.4.9.2 Concretização da Manticora	65
4.4.10 Quimera	68
4.4.10.1 Descrição segundo Eco.....	68
4.4.10.2 Concretização da quimera	68
4.4.11 Panócio	71
4.4.11.1 Descrição segundo Eco e Plínio	71
4.4.11.2 Concretização do panócio.....	72
4.4.12 Pássaro roq.....	74
4.4.12.1 Descrição segundo Eco.....	74
4.4.12.2 Concretização do pássaro roq.....	74
5. Considerações finais	76
6. Bibliografia.....	78
6.1 Bibliografia em linha	80

Índice de Imagens

Fig. 1. SCHEDEL, Hartmann. Liber Chronicarum. Fólio XII. Recto; 1493; pag.25

Fig. 2. Estudo de forma do Basilisco usando Zpheres; João Santos; 2018; pag. 30

Fig. 3. *Adaptive skin* do Basilisco; João Santos; 2018; pag. 30

Fig. 4. Estudos da face do Basilisco; João Santos; 2018; pag. 31

Fig. 5. Estudos de pose e resultado final; João Santos; 2018; pag. 31

Fig.6. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Basilisco; João Santos; 2018; pag. 38

Fig.7. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Blémio; João Santos; 2018; pag. 42

Fig.8. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Ciápode; João Santos; 2018; pag. 46

Fig.9. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Cinocéfalo; João Santos; 2018; pag. 49

Fig.10. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Ciclope; João Santos; 2018; pag. 52

Fig.11. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Harpia; João Santos; 2018; pag. 56

Fig.12. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Hipácia; João Santos; 2018; pag. 59

Fig.13. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Sátiro; João Santos; 2018; pag. 61

Fig.14. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Unicórnio; João Santos; 2018; pag. 63

Fig.15. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Manticora; João Santos; 2018; pag. 66

Fig.16. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Quimera; João Santos; 2018; pag. 70

Fig.17. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Panócio; João Santos; 2018; pag. 73

Fig.18. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Pássaro Roq; João Santos; 2018; pag. 75

1.Introdução

Há na razão particular do criador uma vontade que emerge do contato com o maravilhoso mundo dos que o rodeiam e inspiram. O mundo imaginado é um tema recorrente e paralelo à humanidade, tem como reflexo as suas grandes crenças, as narrativas épicas, as maravilhas que se fizeram transportar através das migrações e conforme diferentes civilizações se abriram ou fecharam ao mundo.

O caso de estudo aqui apresentado surge como uma resposta à curiosidade, as múltiplas mitologias e os seus habitantes são neste momento alvo de maior atenção, havendo um maior interesse cultural em conhecê-las e identificá-las. Através da tecnologia é hoje mais que nunca possível experimentar-se/observar-se com credibilidade uma panóplia de ambientes animais fantásticos que haviam até aqui sido sobretudo alvo de descrições escritas ou representações bidimensionais.

Há um mistério inerente a estas realidades que actua na dimensão artística com uma força singular que provêm das palavras de Umberto Eco não encontrando outra dimensão para além destas. Assim sendo tornou-se necessário ajudar a resolver o possível deste mistério, do mundo desconhecido de Prestes João, sendo a melhor maneira para o iniciar através da modulação tridimensional das personagens maravilhosas descritas por Baudolino.

A possibilidade de aliar o conhecimento do autor de modelação digital em três dimensões com a narração de Eco através das palavras de Baudolino mostrou-se uma realidade cativante. A materialidade de cada peça aqui elaborada desafia e testa o conhecimento geral das criaturas, não sendo para além disso, conhecida até ao momento qualquer tipo de execução tridimensional dos elementos fantásticos contidos na obra “Baudolino”.

Ainda que o autor tenha, sempre que possível, evitado adicionar características de cariz pessoal a cada uma das criaturas modeladas, o mesmo reconhece que a vontade e a imaginação se sobrepuseram de quando em vez, deixando sobre cada peça vestígios inocentes e silenciosos, os mesmos que descobriu ao ler a obra.

É de relevar igualmente o interesse prévio do autor desta investigação na escrita fantástica, sobretudo no trabalho desenvolvido por John Ronald Reuel Tolkien na obra o “*Senhor dos Anéis*”, “*Elric*” de Michael Moorcock ou “*Duna*” de Frank Herbert, ou mesmo “*Saga do Império Malazano*” de Steven Erikson e o agora famoso mundialmente “*Guerra dos Tronos*” de George R.R. Martins. Em todas estas obras há em paralelo com Baudolino uma dimensão que se conhece através da viagem, em todas elas encontramos mundos exóticos e criaturas fantásticas, muitas delas partem do ponto de vista do narrador, que ao contrário de Baudolino, se apresenta como portador da verdade.

Estética, visual e formalmente estes mundos foram até agora representados por artistas contemporâneos de renome como Allan Lee, Frank Frazetta, Boris Valejo, Michael Whelan, Les Edwards, gravitando entre descrições visuais do descrito textualmente para o representado, sendo no entanto, referências relevantes que modelaram consequentemente a ideia que hoje se tem sobre as criaturas e os universos que as contêm. Foi também o reconhecimento destas diferentes existências que operou como desafio pessoal de traduzir para uma dimensão física (ainda que num formato digital) neste mundo etéreo, volátil e incrível.

Revelou-se uma tarefa árdua pela complexidade e rigor com que se procurou seguir a descrição e ao mesmo tempo modelar criaturas anatomicamente “possíveis”, mais funcionais do que ficcionais, possibilitando um futuro projeto de animação de cada uma delas ou permitindo que estas sejam experimentadas em realidade virtual. O avanço desta tecnologia permitirá certamente que as esculturas aqui apresentadas possam ter uma nova vida e possibilitem o conhecimento futuro a estudantes de anatomia, de mitologia ou de artes em geral. Daí se compreende o detalhe e cuidado tidos a quando da execução formal de cada uma das criaturas.

Finda-se esta introdução com a mesma premissa que iniciou este estudo, haverá mundo mais interessante de visitar do que aquele que pertence ao suposto maior mentiroso do mundo?

1.1 Objetivo

Este trabalho de projeto prende-se com a construção de um bestiário tridimensional medieval a partir das criaturas descritas em “Baudolino” de Umberto Eco, e fundamentadas em autores como Plínio o velho e Ctesias. Pretende-se assim fazer uma correspondência visual diretamente a partir das descrições clássicas e do livro base, para melhor referenciar criaturas. Para isto decidiu-se usar modelos tridimensionais que mostram de forma adequada todo o tipo de informação que a criatura pode conter. Sendo estas criaturas imaginadas, as suas descrições comportam dois tipos de problemas, primeiro a divergência entre os diversos autores que descrevem cada criatura, e segundo a falta de informação acerca de determinados aspetos da mesma. Assim procura-se com este trabalho preencher este vazio a partir de informação especulativa e retirada de animais funcionais.

1.2 Metodologia

O processo de trabalho iniciou-se através da leitura do livro “Baudolino” de Umberto Eco, procedendo à análise do seu conteúdo com intuito de identificar e abordar as criaturas mencionadas ao longo da narrativa. O livro apresenta um número de criaturas demasiado elevado para implementar na sua totalidade neste projeto, pelo que foi necessária uma seleção criteriosa dos mesmos, avaliando a sua relevância como objeto de estudo e importância na obra. Um fator primário desta seleção foi justamente a distinção dos seres reais dos fantasiosos, focando apenas nos últimos, pois apresentam um maior potencial a nível da conceptualização artística e anatómica. Outro fator dissidente foi a análise de quais destas criaturas míticas Baudolino presenciou, por outras palavras, foram selecionadas as criaturas que Baudolino afirma ter-se cruzado nas suas aventuras, descartando as apenas mencionadas. A seleção final resultou num total de treze criaturas.

Com uma lista primária e um objetivo traçado, procedeu-se à transcrição da informação que Eco escreve sobre cada criatura e à sua interpretação. Criaram-se conceitos iniciais sendo o mais fiel possível às descrições do autor, procurando, no

entanto, possibilidades anatómicas que possam conciliar a criatura tal como é narrada e a sua existência no plano real. Dito isto, é importante salientar que as especulações morfológicas apresentadas se inserem sempre num ponto de vista visualmente funcional. Foram também retiradas informações adicionais a obras de outros autores, relevantes ao projeto, para um melhor entendimento e concretização das criaturas em questão. A adição destas informações e o próprio contraste que criam com Eco oferecem novas perspetivas relativamente à fisionomia das criaturas. Foram investigados e selecionados animais pertencentes ao mundo real, de modo a incorporá-los no conceito final segundo dois critérios: se o animal é referenciado por Eco ou se demonstra potencial para a uma solução morfológica. Realizaram-se estudos de poses de maneira a potenciar suas características comportamentais.

O passo seguinte do projeto, incidiu no uso de um *software* de modelação tridimensional, para a conceção das criaturas. Este processo iniciou-se com a modelação a partir de volumetrias básicas e sucessivo detalhe posterior. No final é criado um objeto tridimensional que pode ter os mais variados fins, seja o de visualização tridimensional aparente num dispositivo que o permita, o da impressão tridimensional, ou a simulação do objeto num ambiente aparentemente real a partir de um *render*. Escolheu-se o último para integração neste trabalho de projeto para maior facilidade de visualização do mesmo.

1.3 Estado da Arte

A construção de bestiários e de repositórios tridimensionais em termos académicos começa a adquirir expressão. Existe mesmo uma distinção entre estes dois campos que neste trabalho de investigação estão juntos. Assim importa referir trabalhos que pertençam a qualquer um dos campos, começando pelos repositórios tridimensionais.

Um dos autores que cria uma base de sustentação para os repositórios tridimensionais é Gabriela Sales da Rocha na sua dissertação de Mestrado em Museologia e Museografia. Rocha (2017)¹ afirma que:

“Consideramos que a devida representação tridimensional em suporte digital ou físico pode garantir um maior êxito na comunicação de bens culturais que tenham uma natureza essencialmente tridimensional, afinal percebemos o mundo essencialmente em três dimensões. A aplicação de tais tecnologias ao património cultural permite criar novos nichos de atuação profissional (...)”²

Neste estudo, Rocha procura criar uma metodologia eficaz para preservação do acervo de escultura da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa a partir de modelos tridimensionais, recorrendo à fotogrametria. Outro estudo atual também relevante em termos de repositório tridimensional é o realizado por Costa (2016)³ que pretende usar um modelo tridimensional de corpo humano de maneira a melhor passar a informação sobre este.

Outro estudo relevante para este trabalho de projecto é a investigação realizada por Nazariy Voloshchuk no seu Mestrado em Desenho. Voloshchuk (2018)⁴ expõe um sistema onde toda a criação de figuras em termos de Concept Art é realizada diretamente em três dimensões. Para isto propõe o uso de duas classes distintas de modelação, a modelação orgânica e a modelação não orgânica. Neste estudo também é discriminada a maneira conceptual da procura da melhor forma tridimensional, recorrendo para isso a todo um trabalho prévio de pesquisa de referentes. Tanto esta pesquisa como a própria modelação foram referências importantes para a construção deste trabalho de projeto.

Considerando a construção de bestiários, interpretação ou desenvolvimento de criaturas, existem vários trabalhos académicos a ser considerados, nomeadamente os de

¹ ROCHA, Gabriela Sales da (2017) *Tecnologias digitais e património cultural móvel : propostas de aplicação da digitalização tridimensional e da fabricação digital à coleção de escultura da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa*

² Idem p.21

³ COSTA, Henrique (2014) *Projeto original de modelo tridimensional para Anatomia Artística: constituição osteológica e miológica do corpo humano*

⁴ VOLOSHCHUK, Nazariy (2018) *As novas tendências de Concept Art: A concepção tridimensional*

Mariana Alves e Inês Garcia. Em “Anatomia do Mito”, Alves (2012)⁵ faz uma escolha de uma série de criaturas mitológicas, para mais tarde as descrever como animais credíveis. Dedicar uma especial atenção ao estudo do mito destas criaturas, para mais tarde as realizar a nível de esqueleto, musculatura e integumento comum. Verifica-se assim que esta dissertação tem particular relevância para este trabalho pois partilham uma base comum, divergindo no entanto na concretização tridimensional e no fundamento. Relativamente a Garcia (2015)⁶, realiza um trabalho relevante pois justifica o aparecimento de criaturas/monstros a partir de anomalias fisiológicas, ou seja, fundamenta estas criaturas de um modo viável e funcional, algo que também se procura fazer neste trabalho.

Para além de trabalhos académicos existe um grande número de publicações acerca de bestiários fantásticos, o que prova a sua relevância e pertinência num contexto de ilustração/desenho atual. Para referir apenas uma seleção destas publicações e referindo primeiro o caso português temos o “Bestiário tradicional português”⁷ de Nuno Matos Valente, ilustrado por Natacha Costa Pereira, com cerca de quarenta criaturas caracteristicamente portuguesas e segundo os próprios, muitas delas não ilustradas previamente. Considerando o panorama internacional a escolha alarga-se e também se instalam temáticas para além dos mitos tradicionais, nomeadamente a temática da fantasia aplicada em videojogos. Exemplo disto é “Book of Adria: a Diablo Bestiary” (2018)⁸ de Robert Brooks e Matt Burns, onde todo o imaginário é baseado no jogo de computador “Diablo”. Outro livro de grande interesse para esta área é “A Medieval Book of Beasts: The Second-Family Bestiary”(2013)⁹ onde é descrita toda uma alegoria de bestas medievais. “The Book of Barely Imagined Beings: A 21st Century Bestiary”¹⁰, “The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings”¹¹, “Dracopedia The Bestiary: An Artist's Guide to Creating Mythical

⁵ ALVES, Mariana (2012) *Anatomia do Mito*

⁶ GARCIA, Inês (2015) *Monstros: A ciência do mito e a sua utilidade nos videojogos*

⁷ VALENTE, Nuno; Pereira, Natacha (2016) *Bestiário tradicional Português: As criaturas fantásticas do imaginário popular*, Edições Escafandro, ISBN: 9789899966901

⁸ BROOKS, R.; Burns, M. (2018) *Book of Adria: a Diablo Bestiary*

⁹ CLARK, Willene B. (2013) *A Medieval Book of Beasts: The Second-Family Bestiary*

¹⁰ HENDERSON, Caspar. (2013) *The Book of Barely Imagined Beings: A 21st Century Bestiary*

¹¹ ROSEN, Brenda. (2009) *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings*

Creatures”¹² e “Mythical Beasts: An Artist's Field Guide to Designing Fantasy Creatures”¹³ são outros livros atuais relevantes para este tema.

Em suma, a necessidade de documentar criaturas fantásticas em forma de bestiário está ainda fortemente presente nos dias de hoje. Isto pode ser comprovado pelas diversas publicações nos últimos anos referidas anteriormente. O fascínio por monstros e criaturas continua a ter um grande interesse não só como forma de repensar o passado, mas também como algo que ocupa parte do imaginário corrente e que é recorrente também na cultura popular do século XXI.

¹² O’CONNOR, William. (2013) *Dracopedia The Bestiary: An Artist's Guide to Creating Mythical Creatures*

¹³ Varios Autores. (2017) *Mythical Beasts: An Artist's Field Guide to Designing Fantasy Creatures*

2. Baudolino

“Baudolino” é um livro escrito por Umberto Eco, publicado em 2000 e retrata as aventuras de um homem chamado Baudolino num mundo simultaneamente factual e mítico, localizado temporalmente na idade média, mais concretamente, no século XII. Considera-se este livro ideal para um trabalho de investigação deste género pois o mesmo apresenta descrições detalhadas das criaturas, tornando assim a execução tridimensional destas em uma mais-valia para o imaginário visual de um bestiário. A parte mais relevante do livro em termos de descrições de criaturas encontra-se na viagem de Baudolino à procura do reino de Preste João, situado a Oriente. Para uma melhor compreensão deste trabalho de projeto, faz-se seguidamente um resumo do livro, de forma a situar o aparecimento das criaturas que se decidiram construir.

A narrativa começa no ano de 1204, Baudolino de Alexandria acaba de chegar à grande cidade de Constantinopla e verifica que os exércitos da quarta cruzada tinham tomado posse da cidade. Ao tentar escapar da confusão que se instalara, Baudolino acaba por salvar Nicetas Coniates¹⁴, um historiador bizantino, que se disponibiliza para escrever a sua história em detalhe, narrando as aventuras do seu salvador. A partir deste ponto, a obra retrata as aventuras e desventuras do “maior mentiroso do mundo inteiro”. O aventureiro relata então a Nicetas sobre os seus grandes feitos, ligados a acontecimentos históricos, guerras, mitos e a sua viagem em direção ao Oriente. O historiador, por sua vez, escreve os eventos narrados, considerando a natureza duvidosa da pessoa à sua frente, e analisa cada palavra que ouve de forma a perceber se a história que lhe é contada é de facto verdadeira.

A história desta personagem peculiar inicia-se em 1155, quando Baudolino, um jovem alexandrino com um talento natural para aprender línguas e possuidor de uma imaginação fértil, se depara com um comandante militar que fica fascinado com o rapaz e decide adotá-lo e levá-lo consigo nas suas viagens. O comandante e novo pai adotivo

¹⁴ Nicetas Coniates (1155-2017) foi um historiador bizantino, dedicado primeiramente à política onde conseguiu desempenhar vários cargos durante a dinastia Ângelo. Depois da queda da cidade de Constantinopla, Nicetas refugiou-se em Niceia e dedicou-se à literatura. Na sua obra "*História*", Nicetas aborda os acontecimentos históricos desde 1118 a 1207 dos quais presenciou ou escutou de outras testemunhas. É importante referir esta obra, não só pelo seu valor documental, mas também pela sua presença nos eventos de “Baudolino”, pois segundo o livro, Nicetas teria incluído os testemunhos de Baudolino em “Historia”, sendo que teriam sido retirados pelo mesmo por serem duvidosos.

de Baudolino é o imperador Frederico I do Sacro Imperio Romano, também conhecido por Barba Roxa. Neste contexto, o jovem foi educado e instruído e mais tarde enviado para Paris para se tornar num estudioso, onde conhece amigos que o vão seguir nas suas aventuras.

As partes iniciais da história seguem os contornos históricos e geográficos gerais da Europa do século XII, com ênfase especial nos esforços fúteis do imperador Frederico para subjugar as cidades cada vez mais independentes e assertivas do norte da Itália. Baudolino, sendo filho adotivo do Imperador e um nativo leal da recém fundada e altamente rebelde cidade de Alexandria, desempenha um papel fundamental na efetivação da reconciliação entre o imperador e o povo de Alexandria, que são liderados pelo pai biológico de Baudolino; encontra-se uma maneira de o imperador reconhecer a independência de Alexandria sem perder a face. Não é por acaso que Alexandria é a cidade natal de Umberto Eco.

O incidente da morte do imperador Frederico, enquanto na Terceira Cruzada, é um elemento-chave da trama. Esta parte envolve um elemento da história secreta - o livro afirma que o imperador Frederico não se afogara em um rio, como registra a história, mas morreu misteriosamente à noite enquanto estava hospedado no castelo de um nobre arménio. Após a morte do Imperador, Baudolino e seus amigos iniciaram uma longa jornada, abrangendo 15 anos, para encontrar o Reino do Preste João. A partir do momento em que partem para o leste, o livro torna-se pura fantasia - as terras pelas quais este grupo viaja não têm qualquer semelhança com o continente da Ásia, naquele ou em qualquer outro tempo histórico, sendo derivadas dos vários mitos que os europeus tinham sobre a Ásia - incluindo o já mencionado mito cristão do Reino de Preste João, bem como o mito judaico das Dez Tribos Perdidas e da Sambação do Rio, e alguns relatos anteriores fornecidos por Herodoto. Baudolino encontra eunucos, unicórnios, blémios, ciapodes, pigmeus e demais criaturas descritas neste trabalho de projeto. A certa altura, apaixona-se por uma Hipacia, que lhe narra todo o mito da criação gnóstica. O gnosticismo é uma presença generalizada em outro dos romances de Eco, o pêndulo de Foucault. Debates filosóficos são misturados com comédia, aventura épica e criaturas extraídas dos mais estranhos bestiários medievais.

2.1 Umberto Eco

Umberto Eco (1932-2016), nascido em Alexandria (Itália), foi um escritor, professor, filósofo e linguista, autor de numerosos ensaios, textos académicos e romances. É um reconhecido estudioso do período medieval, incidindo grande parte da sua obra sobre esta época. Estudou Literatura e Filosofia na Universidade de Turim e focou-se no estudo da estética medieval, envolvendo principalmente os textos de São Tomás de Aquino. Desenvolveu a tese intitulada de “*Il Problema Estetico de San Tommaso*”.¹⁵ Dentro dos muitos escritos académicos que Eco elaborou ao longo dos anos, destacam-se alguns como “A definição da arte” (1968), “Arte e beleza na estética medieval” (1987).

Dos romances que Eco publicou, “O Nome da Rosa”(1980), o seu primeiro romance, que o consagrou, e tal como em Baudolino, ambientado na época medieval. Eco ainda escreveu cinco romances, aclamados pela crítica e que o colocaram numa posição de destaque no cenário académico e literário, uma vez que é um dos poucos autores que conciliam o trabalho teórico-crítico com produções artísticas, exercendo influência considerável nos dois.

2.2 Contexto histórico

A narrativa da obra insere-se no ano de 1204, durante a queda de Constantinopla. Esta cidade foi a maior e mais rica de toda a Europa durante o período da idade média e tem um grande significado histórico. Constantinopla nunca se recuperou verdadeiramente da devastação da Quarta Cruzada e das décadas de desordem do Império Latino.¹⁶ Foi a capital de vários impérios e situava-se num local estratégico entre o Mar de Mármara e o Corno de Ouro, onde é atualmente conhecida pela cidade de Istambul. Os eventos iniciais que decorrem em Baudolino focam-se nesse acontecimento histórico em que a cidade é saqueada e incendiada pela quarta

¹⁵ Cf. FRAZÃO, Dilva (2017) *Biografia de Umberto Eco*

¹⁶ Cf. MANGO, Cyril (1991) *Constantinople*

cruzada. O leitor é enviado de volta a 1155 quando Baudolino relata a Nicetas a sua aventura.

Importa também definir o mito de Preste João, pois é graças à viagem de Baudolino à procura deste que todas as criaturas emergem no texto. Pelo sec.XII, surge a lenda de Presbiter Johan, ou Preste João, lendário rei e padre cristão medieval, que teria governado no Extremo Oriente ou na Etiópia. O nome surge do latim, uma transição entre o presbítero latino e o padre. Mencionado pela primeira vez no Ocidente em meados do sec. XII o cronista Otto de Freising, narrou como Preste João obteve uma grande vitória sobre os persas e os medos. Entre 1165 e 1177, uma carta forjada que se propunha a ser da sua autoria circulava na Europa. Esta carta é um elemento importante no romance de Eco e teria sido escrita pelo próprio Baudolino. Todo este mito reporta-se a uma época em que o Ocidente cristão estava culturalmente atrasado e militarmente ameaçado, sonhando com um libertador mítico. Referido em antigo francês *prestre Jehan* (sec.XII), e italiano *Prete Gianni*.¹⁷

2.3 As criaturas em Baudolino

De todas as criaturas que são referenciadas na obra, procedeu-se a uma escolha criteriosa das mesmas, resultando no final treze criaturas. O processo de seleção deveu-se aos seguintes critérios:

- 1.Criaturas/Animais não presentes na natureza
- 2.Criaturas que Baudolino diz que encontra e não apenas as mencionadas.

Relativamente ao ponto um, verifica-se que alguns dos animais fantásticos presentes descritos na viagem de Baudolino, correspondem na verdade a animais reais, nomeadamente na descrição de um cavalo com um pescoço exageradamente comprido e antenas, que facilmente se pode verificar como sendo uma girafa. Também são mencionados humanos como seres fantásticos, a saber, pigmeus ou hunos brancos, que naturalmente não necessitam de representação neste trabalho de projeto.

¹⁷ HARPER, Douglas. (2001) *Prester John*. Online Etymology Dictionary.

Quanto a criaturas que apenas são mencionadas no livro, referem-se casos como grifos, dragões e cabras de seis chifres. É de referir também que na lista final se encontra o par Hipácia/Sátiro que apesar de descritos como espécies diferentes são no fundo a mesma espécie. No entanto, porque existe dimorfismo sexual, decidiu-se representar as duas em separado. Assim a lista final das criaturas escolhidas foi:

A.Basilisco

- *Serpente lendária que mata com o olhar.*

B.Blémio

- *Acéfalo com a cara no peito.*

C.Ciápode

- *Humano de uma só perna.*

D.Cinocéfalo

- *Humano com cabeça de cão*

E.Ciclope

- *Humano com um só olho*

F.Harpia

- *Pássaro com cabeça humana*

G.Hipácia e Sátiro

- *Humano com pernas de cabra*

H.Unicórnio

- *Cavalo com um chifre*

I.Manticora

- *Criatura com corpo felino, cabeça humana e cauda de escorpião*

J.Quimera

- *Criatura de corpo de caprino, cabeças de leão e cabra, cauda de serpente.*

L.Panócio

- *Humanoide com orelhas gigantescas*

M.Pássaro roq

- *Pássaro gigante*

3. Bestiário Medieval

“No início do séc. XII, emerge na Europa, em particular em Inglaterra e em França, um género textual conhecido como Bestiário, como nos garantem as palavras de Pierre de Beauvais no prólogo do *Bestiaire*.”¹⁸

Um bestiário pode ser definido como um livro que trata os animais reais e mitológicos, através de textos descritivos e ilustrações, altamente popularizado na idade média. Estas representações eram muitas vezes carregadas de significados religiosos e morais. Os bestiários aparecem inicialmente na antiguidade clássica, sobre a forma de antologias detalhadas do mundo natural, dentro dos quais eram incorporadas crónicas sobre animais. Nessa altura não se identificava a tendência moralista e religiosa que define o género medieval, as obras eram apenas meios de catalogação e caracterização.

O manuscrito grego intitulado de “Fisiólogo”, possivelmente criado e escrito no século II em Alexandria, vem influenciar os bestiários medievais. Assim os primeiros bestiários verdadeiros - antologias exaustivas do mundo natural - apareceram na Grécia. Originalmente, eles eram apenas um meio de catalogar e descrever todos os animais e plantas conhecidos (reais e míticos) e, em particular, aqueles que tinham usos curativos ou de outra forma dignos de nota. No entanto, no período medieval, quando os bestiários se tornaram extraordinariamente populares, essas descrições tornaram-se abertamente religiosas e alegóricas, com muitas criaturas listadas como tendo poderes milagrosos, ou representadas como símbolos de redenção, salvação e renascimento.

Uma coisa que todos os bestiários tinham em comum, no entanto, era que eles misturavam factos com ficção. Relatos genuínos de animais da vida real, pássaros, insetos, plantas e pedras preciosas foram listados ao lado de descrições fantásticas de animais bizarros e lendários.¹⁹

¹⁸ VARANDAS, Angelica (2014) *O Bestiário: Um Género Medieval*.p.41

¹⁹ JONES, Paul (2018) *20 Bizarre Beasts From Ancient Bestiaries*

3.1 Monstros

“Desde o período clássico que os monstros têm sido dignos de admiração e receio. Os gregos valorizaram-nos inventando novas raças que viviam a distâncias longínquas, no Oriente. Foram elaborados relatos de viajantes, moralistas e religiosos a seu respeito, sempre com a preocupação da sua veracidade. Santo Agostinho tentara provar a sua existência, classificando-os como maravilhas e centrando a sua preocupação em impedir o corrompimento da alma, negando uma relação evidente entre os nascimentos monstruosos e um castigo divino.”²⁰

A figura do monstro desempenha um papel importante nas criaturas apresentadas. Como se pode verificar, já Santo Agostinho se fascinou por estes seres do imaginário, classificando os monstros como maravilhas, afastando-os do preconceito do castigo divino. Tornaram-se objeto de consideração e respeito desde o período clássico, onde gregos inventavam raças diferentes e novas, afirmando que viviam em terras longínquas, no Oriente – lugar longínquo e desconhecido que despertava a curiosidade e terra de muitas maravilhas aos desconhecidos. Vários relatos foram feitos, por várias pessoas de diferentes meios, desde viajantes a religiosos, tentando comprovar a sua existência.

O monstro aparece por relatos médicos que descreviam junções entre animais e pessoas, de animais com outros de outras espécies ou mesmo com anormalidade da forma humana. Ctesias no século IV a.C., foi o médico que iniciou um estudo sobre a Índia onde muitos destes monstros eram descritos.

Estes primeiros livros de monstros, vindos de relatos médicos, deram origem ao conjunto de obras literárias que existe hoje em dia sobre seres do imaginário. Os relatos vindos de viajantes eram sedutores pela astúcia inventiva de quem os contava, tornando-se facilmente credíveis – não provinham apenas de viajantes, mas também haviam relatos nas áreas da geografia, religião e mitologia. São os monstros relatados desta forma, com contexto histórico e, em muitos casos, afirmados como vistos que são de interesse especial para este trabalho teórico-prático.

²⁰ GARCIA, Inês (2015) *Monstros: A ciência do mito e a sua utilidade nos videojogos*

3.2 Plínio o velho

“(…) O meu caminho não é um que seja trilhado, nem um que a mente esteja disposta a viajar. Não há ninguém entre nós que tenha tentado, nem há qualquer indivíduo entre os gregos que tenha tratado de todos os tópicos. (…) O meu objetivo é tratar de todas as coisas que os gregos incluem na Enciclopédia que, no entanto, não são geralmente conhecidas ou são consideradas duvidosas pelos nossos conceitos engenhosos. E há outros assuntos que muitos escritores deram tanto em detalhes que os odiamos. De facto, não é tarefa fácil dar novidade ao que é antigo e autoridade ao que é novo; brilho ao que está manchado e luz ao que é obscuro; para tornar o que é menosprezado aceitável e o que é duvidoso digno de nossa confiança; dar a todos uma maneira natural, e a cada um a sua natureza peculiar.”²¹

Caio Plínio Segundo (23d.C.-79d.C.), também conhecido por Plínio, o velho, foi um famoso naturalista, historiador e oficial romano. Era um homem erudito, dedicado aos seus estudos, mesmo durante as longas viagens fora da cidade de Roma. Das suas obras, a única que sobreviveu foi uma enciclopédia a qual deu o nome de “História Natural”, constituída por 37 volumes, onde são abordadas as ciências antigas. Plínio baseou-se na sua experiência pessoal e trabalhos antigos e nas obras de mais de 300 autores, romanos e estrangeiros. A “História Natural” influenciou futuras obras académicas e enciclopédicas pelo seu elevado número de temáticas abordadas, pelo índice coerente e o seu cuidado ao referenciar as suas fontes. Evidentemente, a sua obra viria a demonstrar-se imprecisa, com algumas falhas a nível técnico e matemático, potencialmente devido à apropriação de conteúdos de outros autores. Apesar disso, a obra é considerada um dos mais relevantes trabalhos literários da antiguidade, pois engloba diversas áreas do saber como matemática, geografia, zoologia, botânica, entre outras, e oferece assim uma maior perspetiva do mundo nessa altura.

Dentro dos temas abordados na obra, destaca-se, para propósitos da dissertação, a análise de criaturas fantásticas. Plínio refere um elevado número de seres mitológicos, assumindo a sua presença no mundo real e descreve-os do mesmo modo que descreve os restantes animais, utilizando as informações que recolheu de diversos autores.

²¹ PLÍNIO (2016) *The Natural History of Pliny*, p.4

Ocasionalmente contesta as afirmações desses mesmos através de uma argumentação lógica. Dos muitos autores referidos na sua obra, destaca-se Ctesias, pela sua relevância em função do presente trabalho de projeto.

3.3 Crónicas de Nuremberga

A *Crónica de Nuremberga*, da autoria de Hartmann Schedel, é um incunábulo escrito originalmente em latim, que conta a história do mundo com algumas ligações com a Bíblia. Esta obra relata grandes descrições de monstros do imaginário e tem ligação com outros escritores e figuras, tais como Plínio, Agostinho, Isidoro ou até mesmo Alexandre, o Grande - que descreve pessoas com seis mãos, que podem viver na água e que podem ser meio cavalo, meio homem.

São descritos animais monstruosos nos mais variados lugares do mundo, incluindo os locais da conceção bíblica: «a caminho do Paraíso». Frequentemente são descritas pessoas com características maiores que o normal: ora altura, ora narizes, orelhas, olhos ou até membros. Outras vezes, são descritos invés dos membros humanos, cascos e patas de animais.

Na Índia são descritas pessoas de diversas formas, inclusive com cabeças de cães quando falam, algumas com um único olho acima do nariz, que se sustentam caçando pássaros e numa dieta restrita de carne. Vestem-se também com a pele de outros animais. Na Líbia, nascem sem cabeça, mas com olhos e boca. Possuem os dois sexos e são capazes de ter filhos.

direção a oeste, existem pessoas apenas com um pé, sendo este muito grande, ou, por outro lado, pessoas de pescoços compridos como garças e de bicos no lugar da boca.

Além destas descrições, existe uma contemplação pela capacidade das pessoas existirem sobre a terra, umas opostas às outras, sem no entanto, caírem. Esta questão é solucionada pela aceitação da natureza das coisas, contudo com incrível admiração por todos, mesmo com os pés em direção uns aos outros, poderem olhar os céus e manterem-se sobre a terra.²²

3.4 Outros autores

A ideia de coleccionar registos de criaturas fantásticas tem o seu expoente na idade média. Os bestiários medievais incluíam tipicamente criaturas reais e fantásticas, englobando em si a história natural a criptozoologia e o universo lendário. Podia encontrar-se para além disto plantas e minerais descritos visual e textualmente. Estes registos tornam-se particularmente interessantes para o presente objeto de estudo, nomeadamente no que diz respeito às criaturas que se decidiu estudar. É importante neste capítulo destacar alguns dos autores que procuraram fixar para a eternidade o registo destas criaturas fantásticas.

Referindo-se então em primeiro lugar o poeta romano Marcus Annaeus Lucanus (39-65dc) nascido em Cordoba escreve "Pharsalia", onde descreve entre outros o basilisco, a fénix, a amphisbaena animais fantásticos entre outros animais que são reais, como a águia o elefante ou o tigre. Tem-se também Aelian (173-235 dc) que escreve a obra "Da natureza dos animais" uma coleção de 17 livros que varia entre alegorias morais e histórias naturais. Isadoro de Sevilha, bispo de Sevilha (636 dc) é outro caso relevante, visto ter compilado conhecimento que havia sido acumulado, recolheu no seu livro "Etymologies" no capítulo XII De Animalibus, partes da obra de Plínio o Velho, Solinus, Aristotle, Justinus, Cassiodorus, Servius, Suetonius, Hyginus, Augustino, entre outros. Isadoro, por sua vez, descreve o basilisco e o centauro entre outros. Philippe de

²² SCHEDEL, Hartmann; WALTER, W.; HADAVAS, Kosta (2010) *First English edition of the Nuremberg chronicle: being the Liber chronicarum of Dr. Hartmann Schedel...* Fólio XII Recto

Thaon (Thaün) (1119 dc) nas suas obras "Liber de Creatures" e "Bestiaire" (1121dc) descreve mais de trinta animais sem distinção de fantasia ou realidade. Guillaume le Clerc séc XIII (Bestiaire ou Bestiaire divine) sendo considerado o mais completo dos bestiários franceses, contendo 3426 linhas. Destaca-se em particular a sua descrição detalhada de uma sereia. No mesmo século tem-se o Bestiário de Aberdeen, um dos melhores exemplos do estilo bestiário, este manuscrito terá sido escrito e iluminado em Inglaterra, cujo interesse acrescido advém do facto de ser possível observar esquiços e notas desde o momento de criação da obra.²³ Bartholomaeus Anglicus (1360) escreve o "De proprietatibus rerum" da natureza das coisas, uma enciclopedia onde se debruça sobre todas as ciências conhecidas no seu tempo, com o objectivo de com ela educar os seus irmãos franciscanos. Dedica o capítulo XVIII - De animalibus aos animais dividindo-os em bíblicos, bestas, serpentes, domésticos, insectos. Destaca-se a sua descrição de Manticore - Bariscos. Sir John Mandeville séc XIV na obra "Travels", onde descreve os caminhos de peregrinação no capítulo 29 onde destaca em particular o grifo.

Estes são apenas alguns dos exemplos de bestiários que se podem referir, e sendo dos mais relevantes para este trabalho de projeto, pode-se, no entanto, mencionar igualmente casos mais modernos. Sendo os casos mais notáveis os de John Mandeville (1300 – 1371) com "The Travels of Sir John Mandeville"²⁴ (1900); Ernest Brehaut (1873-1953) com a sua obra "An Encyclopedist Of The Dark Ages: Isidore Of Seville"²⁵ (1912); e "Bestiaries and Lapidaries"²⁶ (1896) de L. Oscar Kuhns (1856 - 1929). Nestes são igualmente abordadas descrições de vários reinos, continuando a relevância que é a existência deste género de publicações e investigações. Tornado este projeto consequente, dando continuidade ao que anteriormente foi explorando, dando uma nova abordagem a partir de modelos tridimensionais. Explorando esta temática a partir de um espectro visual e em alguns casos único.

²³ Cf. "The Aberdeen Bestiary (Aberdeen University Library MS 24) is considered to be one of the best examples of its type. The manuscript, written and illuminated in England around 1200, is of added interest since it contains notes, sketches and other evidence of the way it was designed and executed." http://www.netserf.org/Art/Illumination/Manuscript_Images/

²⁴ MANDEVILLE, John (1900) *The Travels of Sir John Mandeville*, Macmillan and Co

²⁵ BREHOUT, Ernest (1912) *An Encyclopedist Of The Dark Ages: Isidore Of Seville*, Nova Iorque; Studies in History, Economics and Public Law, Columbia University

²⁶ KUHNS, L. Oscar (1896) *Bestiaries and Lapidaries*, Londres: Connoisseur Edition

4. Projeto

Serve este ponto como justificação à construção tridimensional das criaturas e também como relatório da parte prática.

4.1 Construção de criaturas

A construção das criaturas abordadas neste projeto pode ser dividida em três fases: a elaboração de um conceito inicial, a modelação tridimensional desse mesmo conceito e a renderização final do modelo criado. Relativamente à primeira, o processo de *concept*, em que foram analisados os conceitos apresentados sobre cada criatura de acordo com Eco e outros autores relevantes ao projeto, seguidos de propostas ao nível das suas formas, características e poses. Para tal, recorreu-se a esboços tradicionais e à estruturação de formas básicas através do programa de modelação tridimensional Zbrush. Na segunda fase, procedeu-se à modelação tridimensional utilizando o mesmo software. Os modelos foram, em primeira parte, trabalhados simetricamente, tendo sido adicionados os detalhes necessários com o objetivo de obter uma forma concreta das criaturas. De seguida, colocaram-se as figuras nas poses idealizadas e foram adicionados os detalhes finais. A terceira fase consistiu na elaboração de *renders* em que elementos como o material, plano e luz atribuem à figura uma nova realidade.

4.1.1 Concept art

Este género de ilustração tem como objetivo a transmissão de uma ideia ou conceito específicos. Sendo uma disciplina conhecida pela a sua utilização em meios comerciais como videojogos, filmes e animações é também utilizada em projetos de cariz mais pessoal, como é o caso deste trabalho de projeto. Assim, este abrange as várias etapas, desde a ideia, os primeiros esboços, até à arte final que irá ser traduzida para o seu propósito.

“Uma das características que mais influenciam a prática da modelação e desenho 3D em Concept Art, deve-se sobretudo, à expansão dos horizontes artísticos, que ultimamente

tem vindo a ser cada vez mais aprimorado e explorado por maior parte de artistas na pré-produção. Considerando o processo de Concept Art como um conjunto de procedimentos metodologicamente dirigidos para desenvolvimento da totalidade do visual estético de um projeto, o resultado final poderá ser formalizado através de qualquer meio de comunicação visual, até tridimensional.”²⁷

Existem vários métodos de formulação de um conceito, as potencialidades da utilização de desenho rápidos esboçados até a elaboração de cenários onde são estudados de que forma a luz se reflete nas formas, seja a partir do tradicional ou do digital. Sendo que neste género de concretização, a rapidez dos resultados e a objetividade destes, tem de estar em conformidade. O desenho tridimensional, neste capítulo pode ter uma relevância acentuada, pois possibilita de uma forma rápida o visionamento de formas em diversos ângulos, escalas e até movimentos. Um dos inconvenientes desta ferramenta é o conhecimento que se tem de ter para dominar de forma orgânica todo o potencial que estes softwares podem oferecer. Quando isto se verifica, podem ser verificados casos em que mesmo para a formulação de desenhos bidimensionais, são utilizadas bases tridimensionais. Podendo realizar estruturas básicas de forma a formalizar um cenário urbano, onde blocos geométricos podem dar lugar a prédios que mais tarde podem ser pormenorizados a partir do desenho. Um outro método bastante utilizado para a formulação rápida de ideias são as silhuetas, que podem surgir quer em ambiente 2D ou 3D, sendo esta forma utilizada no início da criação das criaturas deste projeto.

Assim, Concept Art é um género na disciplina do desenho cada vez mais relevante, não só a nível comercial, mas para qualquer tipo de trabalho que tenha um conceito específico e que queria ser criado e consequentemente apresentado. Este trabalho de projeto aqui apresentado assenta então nestes princípios, onde a partir de um conjunto de ideias, que foram investigadas e analisadas são trabalhadas de forma a executar, neste caso uma criatura de interesses anatómicos, visuais e morfológicos.

²⁷ VOLOSHCHUK, Nazariy (2018) *As novas tendências de Concept Art: A concepção tridimensional*, Dissertação de Mestrado de Desenho, p. 22

4.1.2 Modelo tridimensional

O processo da modelação tridimensional iniciou-se com a criação de uma estrutura básica com o uso de *Zspheres*.²⁸ Através do uso desta ferramenta, foi possível testar várias formas para as criaturas e poses para a composição final.



Fig. 2. Estudo de forma do Basilisco usando Zspheres



Fig. 3. *Adaptive skin* do Basilisco

Após terem sido selecionadas as formas que mais se adequam ao conceito, criou-se uma malha de polígonos²⁹ a partir das *Zspheres*³⁰. e foram introduzidos os primeiros detalhes nas criaturas. Foram estudadas as características das mesmas através de apontamentos rápidos e estabeleceram-se conceitos concretos das fisionomias pretendidas.

²⁸ *Zspheres* é uma ferramenta pertencente ao *Zbrush* que permite ao utilizador esboçar um modelo 3D rapidamente e de modo bastante intuitivo. É particularmente eficaz ao criar estruturas orgânicas.

²⁹ Malha de polígonos (*Polygon mesh*) é o termo utilizado para definir uma coleção de vértices, faces e arestas que criam a forma de um objeto poliedro em gráficos computadorizados tridimensionais.

³⁰ Este processo tem o nome de *Adaptive Skin*



Fig. 4. Estudos da face do Basilisco

Seguida a fase de estudos, procedeu-se à criação do modelo final. A criatura foi desenvolvida simetricamente e com o modelo numa pose simples. Isto permitiu uma maior facilidade ao introduzir os detalhes do corpo como a musculatura e feições da cara. Elementos como cabelo, barba e roupa foram trabalhados assimetricamente depois da estruturação da pose, de modo natural e coerente com o movimento apresentado. Para as poses procurou-se criar situações dinâmicas e que retratem elementos característicos de cada criatura. Finalmente, foram adicionados os detalhes e texturas finais às figuras.



Fig. 5. Estudos de pose e resultado final

4.2 Renders

Após a conclusão da modelação, com todos os passos anteriores essenciais, resta o passo da renderização, no qual se passa de um ambiente tridimensional para um espaço mais controlado, onde são escolhidos pontos de vista num ambiente específico. Aqui existe controlo não só na posição dos modelos, mas também na iluminação do espaço e no aspeto geral, seja a partir de texturas ou de deformações de câmara.

Para a demonstração das criaturas escolheu-se um ambiente que se pode assemelhar a um museu, simulando um espaço real, onde estas poderiam existir. A textura utilizada foi escolhida de modo a que, quando incluídas nas criaturas, estas se parecessem com estátuas, dotando-as, juntamente com a utilização da luz, uma aparência mais dramática, reforçando a pose e seu aspeto narrativo. Para a realização dos renders as criaturas foram então divididas em dois grupos: bípedes e quadrúpedes, sendo que para cada um, a cena varia, especialmente ao nível da base e do enquadramento.

Podendo ser percecionadas e compreendidas em todos os seus eixos e ângulos, o render é a última fase utilizada neste trabalho de projeto. A tradução das criaturas concretizadas em ambiente tridimensional, para bidimensional, fixando momentos específicos, característicos de cada uma delas.

4.3 Impressão 3D

Este capítulo, embora não tenha sido executado na prática, é de importante referência, visto ser um aspeto cada vez mais atual e de grande potencial. A impressão 3D permite que qualquer conceito efetuado em ambiente tridimensional possa ser materializado. Este género de impressões, apesar cada vez mais populares, ainda têm alguns condicionamentos, sendo os mais assinaláveis: o cuidado que se tem de ter na otimização da forma, para que as impressoras consigam processar toda a informação e a posição das estruturas relativa ao plano do chão. Neste último aspeto, o ideal seria ter um objeto com uma forma semelhante à de uma pirâmide, onde existiria uma base forte que sustentasse as estruturas seguintes. Este cuidado tem de existir visto que este tipo de

impressão é realizada a partir de sucessivas camadas de material, impressas umas em cima de outras, sendo o mais comum o PLA³¹.

Este aspeto, faz com que num eventual aproveitamento das criaturas realizadas para impressão posterior, em alguns dos casos, devido às algumas poses mais dinâmicas ou em desequilíbrio, o processo fosse mais difícil. Contudo, esta é uma possibilidade que pode ser sempre considerada.

³¹ PLA - Políácido láctico, considerado um género de plástico.

4.4 Criaturas

Tendo sido já referidos os critérios de seleção usados para as criaturas, nos pontos seguintes descreve-se a construção das mesmas. Para isso, nas descrições, primeiro é descrita a criatura segundo Eco em “Baudolino” para seguidamente se proceder à descrição de detalhes construtivos usados para a criação tridimensional da mesma. Também serão citados autores relevantes que contribuam para a fundamentação e modelação da criatura, nomeadamente Plínio ou Ctesias.

Assim, neste capítulo, o estudo, escolhas e execução das trezes criaturas é abordado através das vertentes conceptuais analisadas, traduzindo-as para algo não só de interesse anatómico, mas igualmente relevante a nível visual. Examinando para cada um dos espécimes as opções tomadas, seja sobre os aspetos morfológicos, ou transmissão de personalidade das criaturas através de poses, tornando-as mais peculiares. Neste aspeto da peculiaridade, é de igual interesse as opções relativas aos pormenores ou elementos que se utilizaram para formalizar esta ideia. As descrições são acompanhadas por imagens renderizadas das criaturas, formalizando assim uma estrutura onde coexistem as descrições iniciais referidas acima, escolhas tomadas na formalização de cada uma delas e resultados obtidos.

4.4.1 Basilisco

“Antigamente, era crença geral que, se um homem a cavalo matasse um desses animais com uma lança, o veneno correria pela arma e mataria, não apenas o cavaleiro, mas também o cavalo.”³²

O basilisco, em grego *basilískos* (pequeno rei), é uma serpente lendária extremamente mortífera pertencente à mitologia grega. Sofreu muitas reinterpretações ao longo dos séculos, e por se tratar de um conceito inconstante, é difícil estabelecer um consenso sobre a sua natureza. No entanto, de acordo com descrições mais antigas, como as de Plínio, o basilisco seria oriundo da Líbia e teria originalmente a forma de uma pequena serpente capaz de matar até o maior animal com o seu hálito e olhar mortíferos.³³ Com o passar do tempo, a criatura vai adquirindo novas características, sendo que na idade média, passa a ser representada com atributos físicos de galo. Descrito em bestiários medievais e mencionado em contos clássicos, o animal, ou pelo menos o seu conceito intrínseco, sobreviveu até aos tempos modernos, subsistindo, hoje em dia, no domínio popular.

4.4.1.1 Descrição segundo Eco e Plínio

Umberto Eco escreve no seu livro um encontro entre Baudolino e a sua companhia, com um basilisco enquanto acampavam num pântano.

“Outra vez encontraram mesmo o basilisco (...) Tinha cabeça e garras de galo, e em vez de crista uma excrescência vermelha, em forma de coroa, olhos amarelos e salientes como os do sapo, e corpo de serpente. Era verde-esmeralda, com reflexos prateados, e à primeira vista parecia quase belo, mas era sabido que o seu hálito pode envenenar um animal ou um ser humano...”³⁴

³² PLÍNIO (2016) *The Natural History of Pliny*, p.282

³³ Cf. PLÍNIO (2016) *The Natural History of Pliny*

³⁴ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.352

Solomon, uma das personagens presentes, exclama:

“Não vos aproximeis... e sobretudo não o olheis porque dos olhos também emana um poder venéfico!”³⁵

Perante o basilisco, métodos convencionais de combate tornam-se nulos. Ciente do perigo, Baudolino propõe freneticamente o uso de um espelho, permitindo assim uma vitória contra a criatura, pois assim que esta se viu no reflexo, o seu olhar e o seu hálito embatendo na superfície do objeto foram o suficiente para a matar.

Plínio, o velho, descreve o basilisco no seu livro “*Naturalis Historia*”³⁶

“Existe também o mesmo poder³⁷ na serpente chamada basilisco. É produzido na província de Cirenaica, não tendo mais do que doze dedos de comprimento. Tem uma mancha branca na cabeça, que lembra muito uma espécie de diadema. Quando sibila, todas as outras serpentes voam: e não avança o seu corpo, como as outras, por uma sucessão de dobras, mas move-se em frente e ereto a partir do meio. Destrói todos os arbustos, não só pelo seu contato, mas também por aqueles que respirou em cima; ele também queima a relva e quebra as pedras, tão tremenda é a sua influência nociva.”³⁸

Como se pode verificar, Umberto Eco transmite um conceito de um basilisco popularizado na idade média, uma serpente com características galináceas. Esta ideia de atribuir características físicas de galos ao basilisco começou a surgir nessa altura, possivelmente influenciada pelo mito da sua concepção.

³⁵ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.353

³⁶ Cf. PLÍNIO (2016) *The Natural History of Pliny*

³⁷ Plínio refere-se ao poder de matar com o olhar do catóblepa, um animal mitológico, quadrúpede, semelhante ao gnu.

³⁸ PLÍNIO; BOSTOCK, John; RILEY, Henry (1855) *Pliny's Natural History: Vol. II*. p.282 “There is the same power also in the serpent called the basilisk. It is produced in the province of Cyrene, being not more than twelve fingers in length. It has a white spot on the head, strongly resembling a sort of a diadem. When it hisses, all the other serpents fly from it: and it does not advance its body, like the others, by a succession of folds, but moves along upright and erect upon the middle. It destroys all shrubs, not only by its contact, but those even that it has breathed upon; it bums up all the grass too, and breaks the stones, so tremendous is its noxious influence.” (Trad. livre do autor)

Plínio por sua vez descreve o basilisco como uma serpente com o que se assemelharia a uma coroa. Esta descrição insere-se na ideologia greco-romana em que o conceito do galo não se apresentava ainda fisicamente, o que é curioso, pois Umberto Eco declara através de Baudolino que está familiarizado com as escrituras de Plínio, no entanto os conceitos apresentados são consideravelmente diferentes.

“Outra vez encontraram mesmo o basilisco, e era exatamente como o haviam transmitido tantos contos, sem dúvida verdadeiros. Saíra de um pedregulho quebrando a rocha, como já tinha advertido Plínio.”³⁹

Outras versões sugerem que o basilisco seja produto de um ovo de serpente incubado por um galo ou inversamente. Inevitavelmente, o basilisco sofreu transformações devido à especulação da sua origem aliada à falta de informação da altura, a ave passou a ter um maior peso na fisionomia do basilisco, originando os primeiros basiliscos com atributos de galos.

Visto que Baudolino tinha conhecimento do trabalho de Plínio ao ponto de o referir, é invulgar que o conceito final de Eco seja um basilisco mais moderno. Adicionalmente, a afirmação de Baudolino sobre a veracidade das lendas denuncia a falsidade do relato, pois é sabido que o basilisco se trata de um conceito caótico e incerto. Baudolino nunca defrontou tal criatura e este episódio não se trata mais do que uma expressão da natureza fraudulenta da personagem.

4.4.1.2 Concretização do Basilisco

Considerando as ideias apresentadas por Eco foi desenvolvido um conceito final. O basilisco desenvolvido neste projeto apresenta um corpo de serpente longo e esguio, no topo, uma cabeça de galo com olhos proeminentes e uma coroa. Duas patas de galo saem do seu tronco reptil pousando sobre a superfície permitindo ao animal elevar o seu corpo.

³⁹ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.352

A cabeça, inspirada num galo comum (*Gallus gallus*), apresenta as mesmas características que a ave, possuindo atributos distintos, a saber, os olhos e a coroa. Os olhos, de acordo com Eco são salientes como os de um sapo, possivelmente para enfatizar a sua capacidade de matar com o olhar. Neste caso, os olhos não têm qualquer propriedade que permita matar outro ser, escolheu-se assim o efeito hipnotizante dos mesmos, e as propriedades letais seriam ligadas a veneno ou corrupção do ar, tal como sugere Alexander Neckan (sec.XII)⁴⁰. Um século depois de Neckan, Pietro d'Abano tenta atestar esta teoria. Para confirmar este efeito o uso da coroa como elemento estranho e atractor acaba por ser fundamental. A coroa torna-se assim num dos aspetos físicos mais importantes na conceção do basilisco. A sua presença ajuda a estabelecer uma ideia de realeza. Para esse efeito foi idealizada uma protuberância cartilaginosa que procura conciliar a noção de coroa com a crista do galo, e não uma formação óssea como se identifica em muitos bestiários.



Fig.6. Renderizações de diferentes perspetivas da criatura Basilisco

⁴⁰ NECKAN, Alexandre (Sec.XII) *As Viagens de Neckan*

Relativamente às patas é de referir que a ideia de Eco é apenas possuírem garras de galo. Tudo o resto nas patas esteve sujeito a interpretação. Assim relativamente ao comprimento das patas obedeceu-se a um fator principal: se o basilisco se colocaria hirtos, ou seria um animal exclusivamente rastejante. De maneira a simular o comportamento que Plínio refere, em que o basilisco não se deslocaria em movimento sibilante, mas de maneira linear, optou-se por colocar umas patas longas de maneira que o animal as possa usar para se deslocar neste sentido. Assim de uma maneira prática o corpo de cobra ganharia propriedades de lagarto com a introdução de dois membros. Ainda relativamente ao corpo, este estaria maioritariamente coberto de penas coloridas e chamativas de maneira a atrair a presa tal como já foi referido.

4.4.2 Blémio

Blémio, do grego *Blemmyai* e do latim *Blemmyae*, é um termo utilizado para descrever uma raça de humanoides desprovidos de cabeça, tendo estes os elementos faciais dispostos na zona peitoral. São também conhecidos por acéfalos, do grego, *akephaloi*, significando “sem cabeça” e possivelmente provenientes da Líbia. A origem destas criaturas mitológicas remete para os tempos da Grécia antiga e são referenciadas nas “Histórias” de Heródoto⁴¹, por volta de 440 a.C. e posteriormente por Plínio em “*Naturalis Historia*”. Os blémios popularizaram-se na idade média e tiveram uma grande presença nos bestiários medievais. São apresentados na obra “*Liber Chronicarum*” em 1493, também conhecido por “Crônicas de Nuremberg” de Hartmann Schedel.

4.4.2.1 Descrição segundo Eco

“A criatura, com ombros larguíssimos e, portanto, muito atarracada, mas de cintura fina, tinha duas pernas curtas e peludas e não tinha cabeça, nem de resto pescoço. No peito, onde os homens têm os bicos dos seios, abriam-se dois olhos amendoados, vivíssimos e, por baixo de uma de uma ligeira dilatação com duas narinas, uma espécie de furo circular, mas muito dúctil, de modo que quando se pôs a falar o fazia assumir varias formas, de acordo com os sons que emitia.”⁴²

Baudolino observa o blémio a comer, notando a flexibilidade da sua boca.

“O blémio tirou de um saco que trazia consigo uma espécie de palhinha, enfiou-a no furo que tinha por baixo do nariz e começou a sugar a água. Depois Baudolino ofereceu-lhe um grande bocado de queijo. O blémio levou-o à boca, e ela de repente ficou do tamanho do queijo, que desapareceu naquele buraco.”

⁴¹ HERÓDOTO (2007), *Histórias*: Livro IV

⁴² ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.377

A conversa de Baudolino com Gavagai, uma personagem presente, revela a surpreendente capacidade de locomoção da criatura.

“Ele chega antes de nós... Blémios não corre como ciápodes, mas sempre melhor que animais lentíssimos que vós vai em cima. O que é eles?

- Cavalos - disse Baudolino...”⁴³

4.4.2.2 Concretização do Blémio

Uma vez que Eco descreve o blémio de forma detalhada, foi possível uma conceção fiel da criatura sem necessidade de muitas alterações especulativas. Disto isto, procedeu-se à criação do blémio com base no corpo humano, adaptando a sua fisionomia ao conceito estabelecido.

“De uma declaração na Aethiopica de Heliodoro, B. x., Marcus sugere que a história dos Blémios não tendo cabeças surgiu da circunstância, de que na invasão dos persas, eles tinham o hábito de cair sobre um joelho e de curvar a cabeça até o peito, por meio do qual, sem se ferirem a si mesmos, proporcionavam uma passagem em direção aos cavalos do inimigo.”⁴⁴

Visto que o blémio é caracterizado por não ter cabeça, o foco principal foi a criação de uma solução a nível da clavícula que se entendesse por uma formação natural em oposição a um distúrbio anatómico, simulando assim a inexistência de qualquer vestígio de pescoço. Os ombros alargados de forma não exagerada permitem, através do corpo triangulado, a noção de uma cintura mais fina tal como Eco descreve, sem necessidade de alteração da mesma.

⁴³ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.377

⁴⁴ PLÍNIO; BOSTOCK, John; RILEY, Henry (1855) *Pliny's Natural History: Vol. I*. p.406 “From a statement in the Aethiopica of Heliodorus, B. x., Marcus suggests that the story as to the Blemmyae having no heads arose from the circumstance, that on the invasion of the Persians they were in the habit of falling on one knee and bowing the head to the breast, by which means, without injury to themselves, they afforded a passage to the horses of the enemy.” (Trad. Livre do autor)

“Na Líbia, alguns nascem sem cabeça e têm boca e olhos. Alguns são de duplo sexo, do peito direito macho, do esquerdo feminino. Eles são indiscriminados nas suas associações com os outros e têm filhos.”⁴⁵



Fig.7. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Blémio

“Diz-se que os Blémios não têm cabeças, as suas bocas e olhos estão sentados em seus seios.”⁴⁶ No entanto, devido à sua orientação estes apresentam-se enviesados o que pode sugerir uma capacidade de visão reduzida, particularmente na sua percepção

⁴⁵ SCHEDEL, Hartmann; WALTER, W.; HADAVAS, Kosta (2010) *First English edition of the Nuremberg chronicle: being the Liber chronicarum of Dr. Hartmann Schedel...* Fólio XII Recto. “In Lybia some are born headless and have mouth and eyes. Some are double-sexed, the right breast male, the left one female. They are indiscriminate in their associations with one another and bear children.” (Trad. livre do autor)

⁴⁶ PLÍNIO; BOSTOCK, John; RILEY, Henry (1855) *Pliny's Natural History: Vol. I.* p.405 “The Blemmyae are said to have no heads, their mouths and eyes being seated in their breasts.” (Trad. Livre do autor)

periférica e de profundidade. Uma questão que se levantou foi qual as dimensões adequadas para os olhos. Eco não especifica o tamanho dos olhos, mas refere-os como amendoados e vivíssimos, e como tal, escolheu-se interpretar para além da forma, que os olhos seriam ligeiramente maiores que os olhos humanos. Adicionalmente, uma vez que o elemento da cabeça é inexistente, elementos faciais, tais como os olhos, nariz e boca adquirem dimensões proporcionais à área facial, sendo neste caso, o tronco.

O nariz é descrito como uma “ligeira dilatação com duas narinas”, neste caso optou-se por uma interpretação mais abrangente. Foi criado um nariz humano de modo a estabelecer uma feição normalizada.

Relativamente às orelhas, não é mencionado qualquer tipo de sistema auditivo perceptível. Mesmo em escrituras e ilustrações antigas não existe uma explicação concreta sobre este elemento, pelo que se decidiu a não implementação das mesmas.

A boca do blémio foi posicionada no local do umbigo devido à sua semelhança descritiva.

Na questão das pernas, Eco faz questão de referir que esta criatura em particular consegue atingir grandes velocidades. Uma vez que as pernas são proporcionalmente mais curtas que as do ser humano, foi proposto uma musculatura proeminente que indicie essa possibilidade.

4.4.3 Ciápode

Os ciápodes, do grego *skiapodes* (pé de sombra), são uma raça de pequenos humanoides com raízes na mitologia grega e romana. Para além da sua diminuta estatura, estes seres apresentam uma única perna perfeitamente funcional apoiada num pé de grande dimensão. Apesar de se deslocarem numa só perna, são invulgarmente velozes, conseguindo cobrir grandes distâncias com os seus saltos.

São também conhecidos pelo seu comportamento característico que envolve deitarem-se de costas com o pé levantado para se protegerem do calor e chuva, daí o termo “pé de sombra”.

O local de origem dos ciápodes não é inteiramente certo, por vezes são descritos como oriundos da Índia, Etiópia, Líbia ou mesmo mais a leste de Ásia.

Estas criaturas popularizaram-se nos bestiários medievais e são representados em obras importantes como as “Crónicas de Nuremberg”.

4.4.3.1 Descrição segundo Eco e Plínio

Após atravessarem o Sambatyon⁴⁷, Baudolino e sua companhia deparam-se com um ciápode.

“..., mas se era lebre movia-se por curvas sinuosíssimas e não em linha reta, a uma velocidade superior à de todas as lebres. ... Mãos e braços eram-no sem dúvida, quanto ao resto tinha uma perna, mas era a única. Não que fosse coxo, porque aliás aquela perna se ligava naturalmente ao corpo como se nunca tivesse havido lugar para a outra. ..., não conseguiram perceber se avançava aos saltos ou conseguia, assim configurado, dar passos, ... o seu único pé tinha o dobro do tamanho de um pé humano, mas era bem formado, com unhas direitas, e cinco dedos que pareciam todos o dedo grande, grossos e robustos.

Quando ao resto este tinha a altura de um rapazito de dez ou dozes anos, ... tinha uma cabeça bem feita, com um curto cabelo amarelado eriçado, dois olhos

⁴⁷ De acordo com literatura Rabínica, o Sambatyon é um rio Mítico que separa a dez tribos perdidas do resto de Israel

redondos de boi afetuoso, um nariz pequeno e redondinho, uma boca larga que lhe chegava quase às orelhas, e que descobria, no que indubiamente era um sorriso, uma bela e robusta dentadura.”.⁴⁸

“Ele⁴⁹ fala também de outra raça de homens, que são conhecidos como Monópodes; que têm apenas uma perna, mas são capazes de saltar com agilidade surpreendente. As mesmas pessoas também são chamadas de Ciápodes, porque têm o hábito de se deitarem de costas, durante o tempo de calor extremo, e de se protegerem do sol à sombra dos seus pés.”⁵⁰

Eco descreve o ciápode de acordo com o conceito estabelecido na antiguidade, adicionando mais detalhes referentes à sua movimentação e características faciais.

4.4.3.2 Concretização do ciápode

Visto que Eco descreve o ciápode de forma minuciosa, concebeu-se um conceito final sem a necessidade de muitos acrescentos especulativos ao mesmo. Desenvolveu-se o ciápode com base no corpo humano, adaptando a sua fisionomia ao conceito estabelecido.

A cara do ciápode teve como referência as proporções faciais do humano negroide. Esta escolha baseou-se em dois critérios, o primeiro sendo as semelhanças descritivas como a dimensão da boca e o pragmatismo da mandíbula. O segundo, a localização geográfica em que decorre a história, África do Norte ou Médio Oriente.

Relativamente aos braços, Eco não especifica nada senão a sua presença. Neste caso resolveu-se alongar os membros do ciápode de forma a possibilitar um maior equilíbrio e apoio enquanto este se movimenta.

⁴⁸ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.374

⁴⁹ Plínio refere-se ao autor Ctesias.

⁵⁰ PLÍNIO; BOSTOCK, John; RILEY, Henry (1855) *Pliny's Natural History: Vol. II.* p.130 “He speaks also of another race of men, who are known as Monocoli; who have only one leg, but are able to leap with surprising agility. The same people are also called Sciapod’ae, because they are in the habit of lying on their backs, during the time of the extreme heat, and protect themselves from the sun by the shade of their feet.” (Trad. livre do autor)



Fig.8. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Ciápode

O tronco foi estruturado de forma idêntica ao do ser humano, embora que neste caso tenha sido necessária uma solução para a existência de apenas uma perna. Sendo única, a perna apresenta a necessidade de simetria própria e funcional, ao contrário de duas pernas simétricas. Outro conceito aplicado ao membro inferior foi a questão da flexibilidade, pois teria de ser um membro particularmente móvel e ágil de maneira a possibilitar grande velocidade e poder de salto. Relativamente à simetria teve-se de reformular a parte dos adutores da coxa de maneira a que esta pudesse apresentar um movimento pendular, pois é descrito por Eco que o ciápode desloca-se em movimentos sinuosos.

Assim existem lateralmente dois grupos musculares que permitem este tipo de movimentos. Devido a estas alterações, a perna acaba por ter uma maior volumetria e cria desta maneira uma transição mais subtil e coerente entre os diferentes elementos da perna.

Finalmente, a pose seleccionada para a representação final teve como objetivo exemplificar um movimento idealizado. Para esse efeito, escolheu-se o momento da deslocação do ciápode em que este se prepara para executar o salto seguinte.

4.4.4 Cinocéfalo

O cinocéfalo, do grego *Kynocephaloi*, que significa “que tem cabeça de cão”. Na Mitologia greco-romana, era um ser com corpo de homem e cabeça de cão. No plural, pode designar os povos fabulosos da África.

4.4.4.1 Descrição segundo Eco e Ctesias

“Repentinamente, vimos vir direito a nós um grupo de homens a cavalo.

Estavam vestidos sumptuosamente, tinham armas muito brilhantes, corpo humano e cabeças de cão.

- Eram cinocéfalos. Portanto existem.”.

- talvez fosse um sorriso, ou uma rosnadela, que lhe descobriu os caninos afilados, ...”.⁵¹

“Segundo Ctesias, nestas montanhas vivem homens que têm a cabeça de um cão.

As suas roupas vêm de animais selvagens e eles conversam não falando, mas uivando como cães, e é assim que eles se entendem. Têm dentes maiores que os cães e garras que são semelhantes, mas mais longas e mais arredondadas. Eles vivem nas montanhas até o rio Indo e são negros (...). Como entendem o que os outros índios dizem, mas não conseguem conversar, comunicam uivando e fazendo gestos com as mãos e os dedos, como os surdos e mudos.⁵²

⁵¹ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.471

⁵² NICHOLS, Andrew (2008) *The Complete Fragments of Ctesias of Cnidus: Translation and Commentary with an Introduction*. p. 113 “According to Ctesias, in these mountains live men who have the head of a dog. Their clothes come from wild animals and they converse not with speech, but by howling like dogs, and this is how they understand each other. They have larger teeth than dogs and claws that are similar but longer and more rounded. They live in the mountains as far as the Indus River and they are black (...) Since they understand what the other Indians say but cannot converse, they communicate by howling and making gestures with their hands and fingers like the deaf and mute.” (Trad. livre do autor)

4.4.4.2 Concretização do Cinocéfalo

Considerando as descrições de Eco, desenvolveu-se um conceito final. O cinocéfalo teve como base o corpo humano, tendo sido introduzida posteriormente uma cabeça canina. Procurou-se para a cabeça uma raça oriunda de África ou Médio Oriente de modo a estabelecer uma coerência geográfica com o local em que decorre a história. Neste caso, foi decidido utilizar como referência o cão sloughi, pois corresponde com o critério anterior e, uma vez que se trata de um animal de pelo curto, possibilita uma melhor incorporação com o corpo humano.

O corpo, sendo totalmente humano não sofreu de quaisquer alterações à exceção dos dedos que apresentam unhas mais alongadas de forma a estabelecer um carácter mais animalesco à criatura.



Fig.9. Renderizações de diferentes perspetivas da criatura Cinocéfalo

4.4.5 Ciclope

Ciclope, do grego “olho redondo”, são geralmente representados como gigantes com apenas um olho no centro da testa. Segundo o paleontólogo Othenio Abel⁵³ (1914) o surgimento das descrições desta criatura pode ter vindo das parecenças dos crânios de elefantes anões pré-históricos. Tendo cerca do dobro do tamanho que a dos humanos, e sendo estas dotadas de uma grande cavidade nasal central, podendo ser interpretada na altura como uma grande órbita ocular. Esta criatura é referida em inúmeras lendas, sendo diferente de caso para caso, é por vezes retratada como ferreiro, ou no caso da Odisseia de Homero, como um pastor, filho de Posídon e Teosa, que vivia sozinho numa caverna próxima de Sicília.

4.4.5.1 Descrição segundo Eco e Filóstrato

“gigantes de quarenta cúbitos de altura, homens monóculos...”.⁵⁴

“Finalmente viram, muito mais altos que os próprios núbios, aparecer muitos palmos acima das cabeças dos outros, os gigantes, que além de gigantes eram monoculares. Eram desgrenhados, mal vestidos e, disse Gavagai, ocupavam-se ou a construir habitações naquelas rochas, ou pastoreavam ovelhas e vacas, ...”.⁵⁵

“Estes homens que colhem os campos e ajuntam as uvas, (...) não lavraram a terra nem plantaram as videiras, mas por sua própria vontade a terra envia estes frutos para eles; na verdade são Ciclopes, (...) E a terra também fez um povo pastor alimentando os rebanhos, cujo leite eles consideram bebida e carne. Não conhecem nem assembleia nem conselho, nem casas, mas habitam nas fendas da montanha. (...) Polifemo, filho de Poseidon, o mais feroz deles, mora aqui; ele tem uma única sobancelha estendendo-se acima do olho único e um nariz largo

⁵³ MAYOR, Adrienne (2000) *The First Fossil Hunters: Paleontology in Greek and Roman Times*

⁵⁴ ECO, Umberto (2000) Baudolino, p.148

⁵⁵ ECO, Umberto (2000) Baudolino, p.385

montado no lábio superior; e ele se alimenta dos homens à maneira dos leões selvagens.”⁵⁶

4.4.5.2 Concretização do ciclope

Analisando a descrição de Eco, foi desenvolvido um conceito final. Tratando-se de uma criatura humanoide, procedeu-se ao uso do corpo humano como base para o ciclope, estando as diferenças apenas ao nível da cabeça.

Relativamente à cabeça, foi necessária uma reestruturação facial com o intuito de implementar uma noção de ciclopia funcional e evolutiva, e não como resultado de uma deformação genética. Com isto em mente, os dois olhos habituais passaram a ser um, recorrendo à união do supercílio e à eliminação do osso nasal, criando assim uma nova e simétrica cavidade orbicular.

O corpo deste gigante foi idealizado de acordo com diferentes fatores, nomeadamente a sua estatura, o seu estilo de vida e especulação morfológica. No primeiro caso, o seu tamanho descumunal sugere um corpo de maior massa devido a uma estrutura muscular e óssea capaz de suportar o seu peso.

Em segundo, a vida quotidiana que Eco descreve do ciclope implica um ser de atividade pastoral. Devido ao seu alcance, as funções deste ofício são executadas com grande tranquilidade, podendo “vergar um touro agarrando-o pelos cornos, e seu um carneiro se afastava do rebanho ... estendiam uma mão ... e punham-no de volta no sítio donde saíra.”⁵⁷ Este aspeto, acumulado à sua descrição como seres “desgrenhados e mal vestidos” sugere um conceito de desleixe e sedentarismo. Adicionalmente, as

⁵⁶ FILÓSTRATO o Velho; FILÓSTRATO o Novo; CALÍSTRATO (1931) *Philostratus The Elder Images, Philostratus The Younger Images, Callistratus Descriptions*. p. 211 “These men harvesting the fields and gathering the grapes, my boy, neither ploughed the land nor planted the vines, but of its own accord the earth sends forth these its fruits for them ; they are in truth Cyclopes, (...) And the earth has also made a shepherd folk of them by feeding the flocks, whose milk they regard as both drink and meat. They know neither assembly nor council nor yet houses, but they inhabit the clefts of the mountain. (...) Polyphemus son of Poseidon, the fiercest of them, lives here; he has a single eyebrow extending above his single eye and a broad nose astride his upper lip, and he feeds upon men after the manner of savage lions.” (Trad. livre do autor)

⁵⁷ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.385

características dos ciclopes de Eco exibem semelhanças com os de Homero na sua obra “Odisseia”.



Fig.10. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Ciclope

“(…) Ciclopes não plantam nem cultivam, mas confiam na providência e vivem de trigo, cevada e uvas que crescem sem qualquer tipo de lavoura, e as suas uvas silvestres produzem vinho, assim como o sol e a chuva podem gerá-los. Eles não têm leis nem assembleias do povo, mas vivem em cavernas no topo de altas montanhas; cada um é senhor e senhor de sua família e não leva em conta seus vizinhos.”⁵⁸

Em terceiro lugar e considerando os pontos anteriores, o ciclope possibilitou uma conceção morfológica que obtivesse um maior destaque dos restantes humanoides. A pose final foi idealizada segundo a integração do ciclope no âmbito social em que se insere. Neste caso, visto que os ciclopes vivem em sociedade com outras criaturas de dimensões significativamente menores, estes teriam por hábito a tendência de olhar para baixo, ao ponto de criar uma deformação na coluna com o passar do tempo. Assim as características principais para a construção do ciclope foram a sua envergadura, caracterizada por excesso de tecido adiposo, apenas um olho funcional, ausência do osso nasal, e também a sua postura.

⁵⁸Homero; BUTLER, Samuel. *The Odyssey*. p. 145 “(…) Cyclopes neither plant nor plough, but trust in providence, and live on such wheat, barley, and grapes as grow wild without any kind of tillage, and their wild grapes yield them wine as the sun and the rain may grow them. They have no laws nor assemblies of the people, but live in caves on the tops of high mountains; each is lord and master in his family, and they take no account of their neighbours.” (Trad. livre do autor).

4.4.6 Harpia

“Coisas com corpo de pássaro, com cara de mulher elas são, são abomináveis seus excrementos, suas mãos são garras, seus rostos desfigurados pela fome insaciável.”⁵⁹

As harpias (em grego, αρπυια) são criaturas da mitologia grega, frequentemente representadas como aves de rapina com rosto de mulher e seios. Escritores Romanos e Bizantinos caracterizaram-na como particularmente feia.⁶⁰ Ovídeo descrevia-as como abutres-humanos.⁶¹

4.4.6.1 Descrição segundo Eco

“Imediatamente esvoaçavam por cima das suas cabeças aves de rosto humano...”⁶²

A descrição de Eco é como se pode verificar parca. A criatura foi então realizada com recurso a animais existentes e criou-se assim um híbrido que surgiu a partir de um humano e de uma ave.

4.4.6.2 Concretização da harpia

Uma vez que Eco descreve a harpia de uma forma simplificada, retirou-se informações adicionais a obras de outros autores contemporâneos à história. Foram introduzidas também algumas especulações morfológicas em função do conceito apresentado por Eco.

⁵⁹ C.f. RUICKBIE, Leo (2016) *The Impossible Zoo: An encyclopedia of fabulous beasts and mythical monsters*.

⁶⁰ C.f. VIRGILIO, *Eneida*

⁶¹ C.f. OVIDEO, *Metamorphoses*

⁶² ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.359

Tratando-se de um híbrido com características humanas e aviárias, foi utilizada como referência para a base a águia-belicosa (*Polemaetus bellicosus*), tendo sido adicionado posteriormente elementos do corpo humano.

Ao contrário de criaturas como o cinocéfalo que apresentam os elementos constitutivos da sua forma separadamente, a harpia foi desenvolvida de uma forma mais uniforme, procurando estabelecer uma fisionomia natural e funcional sem entrar em conflito com o conceito estabelecido por Eco.

A escolha da águia-belicosa como elemento central da criatura surgiu de acordo com três fatores, o primeiro sendo que Eco não especifica a natureza da ave em questão, permitindo assim uma maior liberdade relativamente à sua interpretação. O segundo foi o local em que decorre a história, neste caso, decidiu-se usar como referência uma ave oriunda de África ou Médio Oriente. O terceiro foi selecionar uma ave de grande porte, capaz de adotar melhor os elementos humanos e que apresentasse um maior interesse visual.

Visto que Eco não especifica o sexo da criatura, decidiu-se para a representação da harpia, um corpo humano feminino. Esta escolha surgiu em função das descrições da antiguidade e com o objetivo de divergir da tendência masculina na conceção de criaturas neste projeto.

Em relação à cabeça, houve poucas alterações, mais precisamente, ao nível do nariz e cabelo. O nariz é aquilino e apresenta semelhanças texturais com o bico da águia. O cabelo e restantes pelos foram substituídos por penas. Algumas áreas do corpo da harpia apresentam poucas ou nenhuma penas de forma a incorporar melhor o elemento humano, esta situação é mais evidenciada na zona peitoral.

A criatura não apresenta braços, mas sim asas idealizadas a partir da águia que apresentam uma transição para a zona do ombro humano. As patas têm as mesmas características da ave, sendo que, para efeito referido anteriormente, decidiu-se alterar as proporções das pernas de modo a assumirem uma forma mais humana.

A pose selecionada para a representação final foi baseada no comportamento defensivo de uma águia que protege o seu ninho. Esta opção tem como objetivo demonstrar, não só algum dinamismo à criatura, mas também estabelecer semelhanças comportamentais com a sua parte aviária. O resultado final originou uma harpia que, num estado defensivo e irritado, arqueia as suas asas agressivamente e levanta

ligeiramente a sua pata em preparação de um ataque. Dito isto, o foco da conceção desta criatura foi a assimilação das espécies envolvidas de modo a criar uma harpia plausível que se insira no conceito apresentado por Eco.



Fig.11. Renderizações de diferentes perspetivas da criatura Harpia

4.4.7 Hipácia e Sátiro

Em “Baudolino”, as Hipácias e os Sátiros pertencem à mesma espécie. Sátiro (em grego, Σάτυρος — Sátyros), na mitologia grega, era uma criatura com corpo humano sendo que da cintura pélvica para um plano inferior era um bode. Equivale ao fauno da mitologia romana.

4.4.7.1 Descrição segundo Eco, Plínio e Schedel

“Muito direita, envolta numa longa túnica que lhe desenhava com graça os pequenos seios eretos, a criatura caminhava com passo de camelopardo indolente, e a sua túnica aflorava a erva que embelezava as margens do lago...”.

“Tinha uns longos e macios cabelos louros, que lhe chegavam até às ancas, e um perfil puríssimo, como se tivesse sido modelado por cima de um colar de marfim. A carne era só levemente rosada, e aquela figura angélica...”.⁶³

“Senhor Niceta, arranquei-lhe a túnica, e vi. Do ventre para baixo, Hipácia tinha formas caprinas, e as suas pernas terminavam em dois cascos cor de marfim. ... E percebi quem eram os fecundadores, eram os sátiros-que-nunca-se-vêem, de cabeça humana cornuda e de corpo de carneiro, os sátiros que desde há séculos viviam ao serviço das hipácias, dando-lhes as fêmeas e criando os seus próprios machos, estes com o mesmo rosto horrendo que eles, aquelas ainda recordando a beleza egípcia da linda Hipácia, (...)”⁶⁴

“Gavagai, no seu primeiro encontro, havia citado os sátiros-que-nunca-se-vêem, e o Poeta presumia que poderiam golpear com os cornos, e saltar como cabras

⁶³ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.359

⁶⁴ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.428

sobre os seus cascos bifurcados, (...) podiam ter os cornos encurvados, com a ponta virada para dentro ou para fora, (...)”.⁶⁵

“Alguns têm chifres, nariz comprido e pés de cabra”⁶⁶

“Entre os distritos montanhosos das partes orientais da Índia, no que é chamado o país dos Catharcludi, encontramos o sátiro, um animal de extraordinária velocidade. Estes vão às vezes em quatro pés, e às vezes andam eretos; eles também têm as características de um ser humano. Por causa de sua rapidez, estas criaturas nunca são apanhadas, exceto quando estão velhas ou doentes.”⁶⁷

4.4.7.2 Concretização da Hipácia e do Sátiro

Pertencentes à mesma espécie, a hipácia e o sátiro apresentam semelhanças físicas entre si, no entanto, foi decidido abordar os dois separadamente em função do seu dimorfismo sexual e contexto social em que se inserem. Em relação à primeira, a hipácia é descrita com características mais humanas em oposição ao sátiro que ostenta elementos mais animais. As hipácias, segundo Eco, são criaturas esbeltas e frágeis, dedicadas a uma vida de enriquecimento intelectual, evidenciada nas discussões que uma delas tem com Baudolino no decorrer da história. Os sátiros por sua vez são mais parecidos com a sua parte caprínea, carregando cornos nas suas cabeças, caras bestificadas e não dotados de muita inteligência.

Relativamente ao contexto social, as fêmeas e os machos vivem em sociedades isoladas uma da outra, entrando em contacto apenas para fins reprodutivos. Dito isto, embora sejam elementos da mesma espécie, apresentam diferenças físicas e culturais que justificam a sua conceção de forma independente.

⁶⁵ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.454

⁶⁶ SCHEDEL, Hartmann; WALTER, W.; HADAVAS, Kosta (2010) *First English edition of the Nuremberg chronicle: being the Liber chronicarum of Dr. Hartmann Schedel...* Fólio XII Recto “Some have horns, long noses and goat’s feet” (Trad. livre do autor)

⁶⁷ PLÍNIO; BOSTOCK, John; RILEY, Henry (1855) *Pliny’s Natural History: Vol. II*. p. 131 “Among the mountainous districts of the eastern parts of India, in what is called the country of the Catharcludi, we find the Satyr, an animal of extraordinary swiftness. These go sometimes on four feet, and sometimes walk erect; they have also the features of a human being. On account of their swiftness, these creatures are never to be caught, except when they are either aged or sickly.” (Trad. livre do autor)

Uma vez que Eco descreve suficientemente a hipácia, não houve necessidade de acrescentos especulativos relativamente à mesma. Assim, a sua conceção teve como base o corpo humano feminino, tendo sido introduzidos posteriormente os restantes elementos capríneos à sua forma. Foi importante tratar os elementos humanos e capríneos como um todo, procurando uma solução harmoniosa dos mesmos que definam a beleza e delicadeza características da hipácia na totalidade da sua forma.



Fig.12. Renderizações de diferentes perspetivas da criatura Hipácia

A hipácia desenvolvida neste projeto apresenta, portanto, uma figura feminina de cabelos longos ostentando também duas pernas capríneas. No seu rosto, uma expressão serena e contemplativa evoca a intelectualidade característica das hipácias. O corpo delgado, as feições suaves do rosto e os “pequenos seios eretos”, remetem para uma criatura jovem e contrastam com a natureza mais vigorosa do sátiro. Nesse sentido, as pernas capríneas demonstram-se também esguias, o pelo mais alisado e os cascos imaculados.

O sátiro, por sua vez, é descrito parcamente por Eco, pelo que foram necessárias algumas alterações especulativas referentes ao mesmo. A concepção foi baseada no corpo humano masculino, tendo sido adicionados posteriormente os restantes elementos capríneos. De forma semelhante ao processo conceptual da hipácia, decidiu-se abordar os componentes humanos e capríneos do sátiro como um todo. Contudo, neste caso, houve tendência para uma forma mais animalesca em que os atributos capríneos ganham um maior destaque em relação à sua parte humana.

Uma dúvida que se colocou relativamente ao sátiro foi a sua interpretação morfológica de acordo com as descrições presentes no livro. A frase “(...) cabeça humana cornuda e de corpo de carneiro, (...)”⁶⁸ pode ser entendida como referente a uma criatura quadrúpede. No entanto, devido à falta de um conceito concreto, optou-se por representar o sátiro como bípede, semelhante às representações da antiguidade. Esta decisão surgiu também em função de estabelecer uma coerência física com a sua parceira que, por sua vez, é explicitamente caracterizada como uma criatura bípede.

O sátiro desenvolvido neste projeto apresenta, portanto, uma figura humana masculina ostentando duas pernas capríneas. A cabeça exibe feições de carneiro como olhos mais enviesados, salientes e de pupilas horizontais. Outras, como o nariz pouco proeminente e largo, a boca de lábio evidenciando propriedades leporinas, a barba volumosa e o cabelo comprido, contribuem também para uma melhor assimilação do híbrido. As orelhas foram tratadas como inteiramente capríneas com o intuito de realçar o elemento animalesco da criatura.

Para a concepção dos cornos, foram realizados variados estudos morfológicos, com base em espécies capríneas, com o objetivo de conceber uma forma que se

⁶⁸ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.454

adequasse ao conceito. Foram então selecionados os cornos do carneiro Muflão-asiático (*Ovis orientalis*), sendo que foram ligeiramente alterados em função da integração com o resto da criatura. O tronco e braços, totalmente humanos, apresentam também zonas de maior concentração de pelo, mais precisamente nos antebraços, ombros e peito. As pernas de carneiro são mais robustas que as da hipácia, o pelo é desgrenhado e os cascos gastos. Elementos como os cornos de grande dimensão, a quantidade de pelo, a rugosidade da pele e a própria expressão facial, que se mostra mais agressiva, foram tidos em conta com o objetivo de estabelecer um maior contraste entre a delicadeza da hipácia e a robustez do sátiro.



Fig.13. Renderizações de diferentes perspetivas da criatura Sátiro

4.4.8 Unicórnio

Unicórnio, também conhecido como licórnio ou licorne, é um animal mitológico que tem a forma de um cavalo, geralmente branco, com um único chifre em espiral. O nome "unicórnio" deriva do latino *unicornis*: do prefixo *uni-* e do substantivo *cornu*, "um só chifre". Geralmente é um animal associado à pureza, força e elegância, no entanto existem descrições divergentes desta imagem como se pode constatar:

“Mas que o animal mais feroz é o Unicórnio, que no resto do corpo se assemelha a um cavalo, mas na cabeça um cervo, nos pés um elefante, e na cauda um javali, e tem um berro profundo, e um único chifre preto de um metro de comprimento projetando a partir do meio da testa.”⁶⁹

4.4.8.1 Descrição segundo Eco

“Enquanto Baudolino meditava nas margens daquele espelho de água, viu sair do bosque um animal que nunca tinha encontrado em toda a sua vida, mas que reconhecia muito bem. Parecia um cavalo em tenra idade, era todo branco e os seus movimentos eram elegantes e delicados. No focinho bem formado, mesmo por cima da fronte, tinha um corno, também branco, em forma de espiral, que terminava com uma ponta aguda. Era o liocómio ..., ou seja, o unicórnio, ...”.⁷⁰

4.4.8.2 Concretização do Unicórnio

O unicórnio desenvolvido neste projeto foi baseado no cavalo (*Equus ferus caballus*) e apresenta as mesmas características que o animal, sendo que neste caso, a criatura ostenta também um único corno em espiral situado na sua fronte.

⁶⁹ SUCKLING, Nigel (2007) *Unicorns; Facts, Figures & Fun*. P.18 “But that the fiercest animal is the Monocerotem (Unicorn), which in the rest of the body resembles a horse, but in the head a stag, in the feet an elephant, and in the tail a boar, and has a deep bellow, and a single black horn three feet long projecting from the middle of the forehead.” (Trad. livre do autor)

⁷⁰ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.428

O corno é um elemento importante na concepção do unicórnio, é a partir deste elemento que a criatura recebe o seu nome e que o destaca dos restantes equídeos. Dito isto, foram realizados diversos estudos acerca da morfologia do corno, de maneira a integrar o mesmo no conceito final, preservando a sua importância e ao mesmo tempo a sua subtileza. Relativamente ao corpo, optou-se por representar o unicórnio com uma musculatura proeminente, pois Eco descreve este animal especificamente como guardião de Hipácia, “(...) o unicórnio pôs-se ao seu lado, de cabeça baixa como que pondo em riste a sua belíssima arma em defesa da dona.”⁷¹. Assim têm de se combinar dois conceitos potencialmente contrários, a musculatura possante e simultaneamente a elegância. O elemento da elegância é evidenciado através da longa crista e do pelo suave, enfatizando a majestade da criatura.



Fig.14. Renderizações de diferentes perspetivas da criatura Unicórnio

⁷¹ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.430

4.4.9 Manticora

A manticora é uma criatura lendária da mitologia persa, trata-se de um híbrido homem-felino-escorpião⁷². Tem algumas características semelhantes à esfinge do Egito. O nome tem origem na língua persa significando “devorador de homens”⁷³ e é mais tarde introduzido na europa por Ctesias no seu livro *Indica* como *martikhoras*, adotado mais tarde pela língua grega como *mantikhora*, e *mantichora* em latim.

4.4.9.1 Descrição segundo Eco e Ctesias

No seu livro, Eco descreve um encontro com a criatura.

“O terceiro tinha corpo de leão, rabo de escorpião e cabeça quase humana, de olhos azuis, um nariz bem desenhado e uma boca aberta de par em par em que se entrevia, em cima e em baixo, uma tripla fieira de dentes, afiados como lâminas.”⁷⁴

“Lá vive na Índia uma fera chamada manticora que tem um rosto humano, é do tamanho de um leão e é vermelha como o cinábrio. Tem três fileiras de dentes, orelhas humanas e olhos azuis claros como os de um homem. Tem uma cauda como um escorpião terrestre no qual há um ferrão com mais de um côvado de comprimento. Ele também tem ferrões em ambos os lados da cauda, bem como no final, como um escorpião.”⁷⁵

⁷² Geralmente no felino assume-se leão ou tigre. No caso da cauda de escorpião por vezes apresentava-se espinhosa.

⁷³ Do persa médio *mardya* (homem, humano) e *khawr* (comer)

⁷⁴ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.359

⁷⁵ NICHOLS, Andrew (2008) *The Complete Fragments of Ctesias of Cnidus: Translation and Commentary with an Introduction*. p. 111 “There lives in India a beast called the martichora which has a human face, is the size of a lion, and is red like cinnabar. It has three rows of teeth, human ears, and light blue eyes like a man's. It has a tail like a land scorpion on which there is a stinger more than a cubit long. It also has stingers on either side of the tail as well as on the end like a scorpion.” (Trad. livre do autor)

4.4.9.2 Concretização da Manticora

““Existem, respondeu Apolônio, grandes histórias que eu não posso acreditar; pois dizem que a criatura tem quatro pés e que na sua cabeça lembra a de um homem, mas que, em tamanho, é comparável a um leão; enquanto a cauda deste animal ostenta pelos de um cubito de comprimento e afiados como espinhos, que dispara como flechas naqueles que o caçam.”⁷⁶

Visto que Eco descreve suficientemente a criatura, não houve necessidade de muitos acrescentos especulativos relativamente à mesma. Assim o animal central para a construção desta criatura foi o leão, tendo-se acrescentado e adaptado os restantes animais a este. Usando um corpo de leão colocaram-se vários problemas, quer em relação ao próprio corpo quer em relação ao relacionamento com a cabeça humana e a cauda de escorpião.

Relativamente apenas ao corpo de leão, surgiram duas dúvidas iniciais, sendo elas a questão da juba e as patas. As patas surgem como elementos isolados e apesar de serem maioritariamente felinas, apresentam também alguns elementos humanos na sua fisionomia, nomeadamente nos braços. Os braços têm uma musculatura que remete ligeiramente para o braço humano, nomeadamente na colocação do bicípite braquial num plano superior ao do leão e também na introdução de uma volumetria exagerada a partir dos côndilos num plano inferior a estes, tal como num humano.

Decidiu-se usar juba, mas procederam-se a alterações na mesma pois iria ser integrada com a cabeça humana. De maneira a interligar melhor a cabeça com o corpo, a juba iria apresentar algumas características de pelo humano, nomeadamente onde é que a juba surgiria. No caso dos leões a juba surge, ao nível das orelhas de encontro ao pescoço, estando o pescoço totalmente coberto por esta. Na manticora decidiu-se alongar a juba para um plano anterior para simular barba, introduzindo um elemento simultaneamente humano e animal, de certa maneira também referenciando os símios.

⁷⁶ SWINNERTON, John (2015) In Honour of Apollonius of Tyana Volume 1. p. 329 ‘There are,’ replied Apollonios, ‘tall stories current which I cannot believe; for they say that the creature has four feet, and that his head resembles that of a man, but that in size it is comparable to a lion; while the tail of this animal puts out hairs a cubit long and sharp as thorns, which it shoots like arrows at those who hunt it.’ (Trad. livre do autor)

A cabeça na descrição clássica e também adotada por Eco, é humana. Neste caso decidiu-se realizar uma versão mais livre desta descrição. Assim a cara seria humana, mas também com características de chimpanzé. Optou-se por esta versão devido a dois fatores, o primeiro estava ligado à necessidade de introduzir um carácter mais animalesco na criatura, embora preservando um lado humano, e o segundo de maneira a produzir uma mandíbula mais proeminente de maneira a colocar mais fileiras de dentes tal como é descrito no livro. Apesar deste aspeto híbrido de chimpanzé, o nariz foi preservado “bem desenhado” como é referido no livro, sendo assim claramente humano. Referenciando as orelhas, estas são uma mistura de orelha humana com orelha de leão. No entanto as orelhas apresentam-se mais pontiagudas para estabelecer um aspeto mais agressivo à criatura.



Fig.15. Renderizações de diferentes perspetivas da criatura Manticora

A boca é descrita como “aberta de par em par”, ou seja, de tamanho exagerado e rasgada. Dentro desta apresentam-se três fileiras de dentes pontiagudos. Devido a esta descrição optou-se inicialmente por basear estes fatores no tubarão para estabelecer uma comparação viável a um animal que possuísse diversas fileiras de dentes sem molares. No entanto e apesar da grande amplitude da boca os dentes teriam de ser mais organizados e mais pontiagudos de maneira a devorar melhor uma possível presa.

O maior problema com esta criatura surge na integração com a cauda de escorpião, pois esta possui um exosqueleto que naturalmente é incompatível com um esqueleto. Para resolver esta questão decidiu-se usar em vez de um exosqueleto, uma armadura dermal, baseada no rinoceronte. Decidiu-se enveredar por este caminho de maneira a dar alguma proteção à cauda sem retirar mobilidade. Outra vantagem desta solução seria a transição viável e orgânica entre a cauda e o corpo que passariam a ser compatíveis. Resta referir que o comprimento da cauda é superior à cauda de escorpião permitindo assim um maior alcance do seu ferrão venenoso.

4.4.10 Quimera

Quimera (em grego: Χίμαιρα, ou Chímaira) é uma figura mística caracterizada por uma aparência híbrida de dois ou mais animais. Em “Baudolino” é descrita como a mistura de três criaturas distintas, a cabra, o leão e a serpente.

4.4.10.1 Descrição segundo Eco

“O outro tinha cabeça de leão, que rugia, e o corpo de cabra e os costados de dragão, mas no dorso caprino erguia-se uma segunda cabeça cornuda que balia. A cauda era uma serpente que, silvando, se endireitava para a frente a ameaçar os presentes.”.⁷⁷

“Era certamente uma quimera, o único que, se existisse o vácuo, nele poderia voar zumbindo, e que sugere os pensamentos dos seres humanos.”.⁷⁸

4.4.10.2 Concretização da quimera

“Primeiro ele mandou-o⁷⁹ embora com ordens para matar a Quimera que ninguém se podia aproximar; uma coisa de caráter imortal, não humano, com cara de leão e cobra atrás, um bode no meio, e aspirando o sopro da terrível chama do fogo brilhante, ele matou a Quimera, obedecendo aos presságios dos imortais.”⁸⁰

⁷⁷ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.359

⁷⁸ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.360

⁷⁹ Rei Ióbates da Lícia envia Belerofonte numa missão da qual não esperaria que pudesse sair vivo e que consistia em matar a Quimera.

⁸⁰ KAPLAN, Matt (2013) *The Science of Monsters: The Origins of the Creatures We Love to Fear*. p.34
“First he sent him away with orders to kill the Khimaira none might approach; a thing of immortal make, not human, lion-fronted and snake behind, a goat in the middle, and snorting out the breath of the terrible flame of bright fire. He killed the Khimaira, obeying the portents of the immortals.” (Trad. livre do autor)

Uma vez que Eco descreve a quimera de uma forma generalizada, foi possível uma interpretação livre da sua fisionomia, sendo que foram adicionadas algumas alterações especulativas tendo em conta o aspeto funcional da criatura.

Uma vez que Eco descreve a quimera de uma forma generalizada, foi possível uma interpretação livre da sua fisionomia, sendo que foram adicionadas algumas alterações especulativas tendo em conta o aspeto funcional da criatura.

Uma dúvida que surgiu inicialmente foi em relação ao corpo da quimera, pois esta teria que conseguir suportar o peso das duas cabeças dianteiras de uma forma natural. Considerou-se a caracterização da criatura como tendo um corpo de cabra, em oposição ao clássico leonino. Embora invulgar, o corpo capríneo demonstrou um maior potencial em relação à questão morfológica devido à sua proximidade com outros animais de grande porte, pertencentes à mesma família (*Bovidae*). Disto isto, selecionou-se o bisonte como elemento central da quimera com o objetivo de trazer uma maior credibilidade à figura e foram adicionados e adaptados os restantes animais ao mesmo.

Em relação às cabeças, idealizou-se uma solução anatómica através da adição de uma “vértebra cervical auxiliar”⁸¹ que permita ligar os dois pescoços de forma natural e funcional. A cabeça de leão (*Panthera leo*) foi colocada e adaptada na mesma zona que a cabeça do bisonte com o intuito de criar uma transição mais subtil entre os elementos e permitir espaço para a segunda cabeça. Para a “cabeça cornuda que balia” decidiu-se optar pela cabeça do carneiro-selvagem (*Ovis canadensis*). Aproveitou-se a grande estrutura da zona do trapézio de modo a acomodar a cabeça de maneira mais ajustada. A cabeça de serpente, situada na cauda da quimera, foi por sua vez baseada na cobra-capelo (*Naja naja*) devido à particularidade da sua forma e por introduzir o elemento da hostilidade.

Optou-se por alargar os ombros com o objetivo de suportar e acomodar melhor as cabeças e de proporcionar também uma maior estabilidade e mobilidade à figura. Consequentemente, a quimera adquire um corpo mais possante, em função de uma desproporção morfológica, onde a parte superior é maior que a parte inferior, remetendo para a forma de um gorila.

⁸¹ ALVES, Mariana.(2012) *Anatomia do Mito*, p. 30

Para os “costados de dragão” realizaram-se estudos com base nas armaduras de animais como armadilhos e alguns lagartos, procurando compreender o seu funcionamento e possibilidade de integração com a criatura. Decidiu-se utilizar o lagarto armadilho (*Cordylus cataphractus*) como referência e foram feitas alterações de acordo com conceitos de dragões modernos, atribuindo assim à quimera, uma armadura dorsal funcional.



Fig.16. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Quimera

4.4.11 Panócio

Os Panócios (ou Panotti), do grego $\pi\alpha\nu$ e $\omicron\upsilon\varsigma$ significando “só orelhas”, eram humanoides descritos como pessoas que tinham orelhas suficientemente grandes para lhes cobrir o corpo todo. São referenciados por Plínio e pelas Crônicas de Nuremberga, que os situa na Sicília:

“Na Sicília algumas pessoas têm ouvidos tão grandes que cobrem todo o corpo.”⁸²

4.4.11.1 Descrição segundo Eco e Plínio

“Eu sei o que são os panócios, são gente quase como nós, salvo que têm duas orelhas tão enormes que lhes descem até aos joelhos, e quando faz frio as enrolam ao corpo como um manto.”⁸³

“De mais incerto emprego restavam os blémios, os pônicos e os panócios. Ardzrouni sugeriu que estes últimos, com as orelhas que tinham, poderiam ser empregados para planar do alto.”⁸⁴

“Colandrino preocupava-se em habituar os panócios a voar, coisa que nunca tinham feito, mas parece que Deus nosso Senhor os tinha criado só para isso.”⁸⁵

“Os panócios, aterrorizados, pensando que já sabiam voar, lançavam-se no vazio. Mas tinham sido ensinados a planar para baixo, não a pairar nos céus, e vinham logo parar ao chão. Os que tentavam desesperadamente bater as orelhas ... esfacelavam-se nas rochas.”⁸⁶

⁸² SCHEDEL, Hartmann; WALTER, W.; HADAVAS, Kosta (2010) *First English edition of the Nuremberg chronicle: being the Liber chronicarum of Dr. Hartmann Schedel...* Fólio XII Recto “In Sicily some people have ears so large that they cover the whole body” (Trad. livre do autor)

⁸³ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.379

⁸⁴ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.424

⁸⁵ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.425

⁸⁶ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.465

“Algumas outras ilhas também são mencionadas como as dos Panócios, cujas pessoas têm ouvidos de tamanho tão extraordinário que cobrem o resto do corpo, que é deixado nu.”⁸⁷

4.4.11.2 Concretização do panócio

Em relação ao panócio, Eco descreve a criatura suficientemente ao nível da sua fisionomia, pelo que foi possível a elaboração de um conceito final sem a necessidade de muitas modificações especulativas. No entanto, não existe informação detalhada relativamente à sua capacidade de planar, sendo apenas conhecido que o conseguem fazer de forma limitada. Esta habilidade aparenta ser uma característica evolutiva do panócio, e é assim um componente importante a ser considerado na conceção do mesmo. Foram, portanto, conjecturadas algumas hipóteses com o objetivo de tentar justificar a viabilidade desta prática que, de outra forma, seria improvável. Esta questão revelou-se difícil de resolver, pois as alterações morfológicas para o efeito desejado entrariam em conflito com a descrição física da criatura.

Foi então decidida uma interpretação mais livre da capacidade de planar do panócio. Resolveu-se abordar o ato de planar, não como uma habilidade evolutiva da criatura, mas sim como o resultado de uma adaptação tecnológica à sua fisionomia. Para tal, foi desenvolvido um mecanismo que fixa as longas orelhas do panócio em três pontos de tensão, criando assim um tipo de membrana triangular que permita um comportamento semelhante ao de animais como o esquilo-voador (*Pteromyini*), ou mesmo de um equipamento moderno como a asa delta.

O panócio desenvolvido neste projeto foi baseado no corpo humano, tendo sofrido alterações apenas ao nível das orelhas. Estas foram alongadas e a sua base foi estendida até ao topo da cabeça de forma a criar um maior ponto de contacto e que introduza alguma naturalidade à forma do panócio. O mecanismo envolvido na conceção da criatura pode ser dividido em três partes, a primeira sendo um tipo de armadura peitoral que fixa as orelhas num primeiro ponto de tensão atrás das costas. A

⁸⁷ PLÍNIO; BOSTOCK, John; RILEY, Henry (1855) *Pliny's Natural History: Vol. I.* p. 343 “Some other islands are also mentioned as those of the Panotii, the people of which have ears of such extraordinary size as to cover the rest of the body, which is otherwise left naked.” (Trad. livre do autor)

segunda parte trata-se de caneleiras desenhadas para prender as orelhas num segundo ponto de tensão e, por último, as próprias mãos do panócio que, agarrando firmemente as orelhas, servem como um terceiro ponto de tensão. Assim, o panócio poderia ter alguma maneabilidade, e ao mesmo tempo, estar preparado para planar caso fosse necessário. A pose selecionada para a representação final tem como objetivo demonstrar o panócio enquanto plana no ar e o mecanismo idealizado em ação.



Fig.17. Renderizações de diferentes perspectivas da criatura Panócio

4.4.12 Pássaro roq

“(…) Levantei a cabeça e, contemplando atentamente aquele objeto, vi que era um pássaro, de tamanho enorme, corpo volumoso e asas largas, voando no ar; e foi isso que ocultou o corpo do sol, (...) um pássaro de tamanho enorme, chamado roc, que alimenta as suas crias com elefantes.”⁸⁸

O pássaro roc(do Persa: رُكْ ruk) é uma ave de rapina, gigantesca e lendária, popular na mitologia do medio oriente. O roc aparece numa geografia Árabe, sendo popularizado em contos populares e em histórias de marinheiros.

4.4.12.1 Descrição segundo Eco

“- Eram bichos voadores – explicou Baudolino a Niceta – do tamanho de dez águias juntas, com um bico adunco e cortante, com o qual podiam em poucos instantes descarnar um boi. As suas patas tinham umas garras que pareciam os rostros de uma nau de batalha.”⁸⁹

4.4.12.2 Concretização do pássaro roq

Considerando as descrições de Eco, desenvolveu-se um conceito final. Uma vez que o autor não especifica a natureza do pássaro roq, decidiu-se uma aproximação mais livre relativamente à sua interpretação. Dito isto, devido às semelhanças descritivas presentes no texto, optou-se por utilizar como referência uma águia, oriunda de África ou Médio Oriente, com o objetivo de estabelecer uma coerência geográfica com o local

⁸⁸ LANE, Edward (1853) *The Arabian Nights' Entertainments*. p. 531 “(...) I raised my head, and , contemplating that object attentively, I saw that it was a bird, of enormous size, bulky body, and wide wings, flying in the air; and this it was that concealed the body of the sun, (...) a bird of enormous size, called the roc, that deedeth its young ones with elephants.” (Trad. livre do autor)

⁸⁹ ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, p.472

em que decorre a história. Foi então selecionada para a base da criatura a águia-belicosa (*Polemaetus bellicosus*), pelo que foram incorporadas posteriormente algumas alterações morfológicas.

Tratando-se de uma ave de grandes dimensões e sem características adicionais, as mesmas surgiram com o objetivo de destacar o pássaro roc das restantes aves através de um processo de estilização dos elementos constituintes do pássaro roc. Estas modificações mostram-se mais evidentes no pescoço alongado, nas asas de maior volume, nas garras exageradas e na plumagem retocada. Para a representação final, selecionou-se como pose, o momento de início de voo, de forma a introduzir algum dinamismo à criatura.



Fig.18. Renderizações de diferentes perspetivas da criatura Pássaro Roq

5. Considerações finais

Serve este capítulo em simultâneo como uma avaliação do processo/pesquisa elaboradas e como ponto de interregno. A necessária avaliação exerce-se relativamente às dificuldades sentidas quanto a uma recolha o mais fidedigna possível e da maior exigência. Sendo o que era o pretendido para este caso de estudo, essa avaliação apresenta-se positiva tendo sido possível descrever tridimensionalmente todas as criaturas propostas e apresentá-las numa perspetiva paralelamente artística e científica.

A matéria comparativa – os bestiários – são de natureza rara e mesmo estando conscientes que para este estudo se teve acesso a informação suficiente para o concluir estamos certos que os resultados beneficiariam de uma maior coleção de matéria ou de um local que agregasse e se dedicasse a esta tipologia de estudo.

Foi também notado um progresso na qualidade da escultura digital, resultando de novas técnicas métodos e procedimentos sempre que diferentes problemas se apresentavam assim como na sua sempre relevante economia poligonal cuja dimensão se equilibrou com a realidade anatómica dos modelos. Das dúvidas e investigações feitas para cada uma das criaturas temos certamente uma metodologia capaz de ser seguida em futuras investigações do mesmo tema.

A resposta ao desafio proposto foi portanto bem sucedida. Como resultado deste estudo temos um conjunto único, dedicado e cientificamente elaborado de criaturas. No entanto há que reconhecer o ponto de interregno, com o advento e normalização de experiências de realidade virtual teremos acesso a experimentar estas personagens numa dimensão mais complexa, adensando o conjunto de detalhes que lhes conhecemos de maneira a providenciar uma experiência completamente única na intersecção entre o real e o imaginário.

Assim à nossa frente surge todo um território capaz de albergar estas criações permitindo que passem a ter *anima* e capazes de interagir com o observador. É para aí que um futuro trabalho se poderá dirigir, possibilitando um estudo ainda mais

aprofundado da matéria e a aumentando o conjunto de conhecimentos e ferramentas para o conseguir, algumas destas encontram-se já disponíveis outras poderão mesmo nascer desta e de outras investigações no mesmo campo.

6. Bibliografia

ALVES, Mariana (2012) *Anatomia do Mito*, Dissertação de Mestrado de Anatomia Artística, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes

BREHOUT, Ernest (1912) *An Encyclopedist Of The Dark Ages: Isidore Of Seville*, Nova Iorque; Studies in History, Economics and Public Law, Columbia University

BROOKS, R.; Burns, M. (2018) *Book of Adria: a Diablo Bestiary*, Blizzard Entertainment, ISBN: 978-1945683206

COSTA, Henrique (2014) *Projeto original de modelo tridimensional para Anatomia Artística: constituição osteológica e miológica do corpo humano*, Tese de Doutoramento em Belas-Artes, especialidade Anatomia Artística, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes

CLARK, Willene B. (2013) *A Medieval Book of Beasts: The Second-Family Bestiar*, Boydell Press. ISBN 978-0851156828

DAY, David (1995) *A Tolkien Bestiary*. Edição Reimpressa, Gramercy. ISBN: 978-0517120774

ECO, Umberto (2000) *Baudolino*, Gradiva, Lisboa, ISBN 9789896167448

ECO, Umberto (2011) *Arte e Beleza na Estética Medieval*. Editorial Presença. Lisboa. ISBN: 9789722325905

FILÓSTRATO o Velho; FILÓSTRATO o Novo; CALÍSTRATO (1931) *Philostratus The Elder Imagines, Philostratus The Younger Imagines, Callistratus Descriptions*. Harvard University Press. Londres. ISBN: 978-0674992825

GARCIA, Inês (2015) *Monstros: A ciência do mito e a sua utilidade nos videojogos*, Dissertação de Mestrado de Anatomia Artística, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes

HENDERSON, Caspar (2013) *The Book of Barely Imagined Beings: A 21st Century Bestiary*, University of Chicago Press. ISBN 978-0226044705

HERÓDOTO (2007), *Histórias*: Livro IV. Edições 70. ISBN: 9789724414638

HOMERO; LOURENÇO, Frederico (2008) *Odisseia*. Cotovia. Lisboa. ISBN: 9789727952502

HUDSPETH, E.B. (2014) *Le Cabinet du docteur Black*; *Le Pré aux Clercs*; ISBN: 978-2842285685

KAPLAN, Matt (2013) *The Science of Monsters: The Origins of the Creatures We Love to Fear*; Scribner; ISBN: 978-1451667998

KUHNS, L. Oscar (1896) *Bestiaries and Lapidaries*, Londres: Connoisseur Edition

LANE, Edward (1853) *The Arabian Nights' Entertainments*. Nova Edição, Little, Brown, and Company. Londres.

MANDEVILLE, John (1900) *The Travels of Sir John Mandeville*, Macmillan and Co.

MAYOR, Adrienne (2000) *The First Fossil Hunters: Paleontology in Greek and Roman Times*, Princeton University Press, ISBN: 978-0691058634

O'CONNOR, William. (2013) *Dracopedia The Bestiary: An Artist's Guide to Creating Mythical Creatures*, IMPACT Books. ISBN 978-1440325243

PLÍNIO; BOSTOCK, John; RILEY, Henry (1855) *Pliny's Natural History: Vol. I*. Henry G. Bohn, York Street, Covent Garden. Londres.

PLÍNIO; BOSTOCK, John; RILEY, Henry (1855) *Pliny's Natural History: Vol. II*. Henry G. Bohn, York Street, Covent Garden. Londres.

ROCHA, Gabriela Sales da (2017) *Tecnologias digitais e património cultural móvel : propostas de aplicação da digitalização tridimensional e da fabricação digital à coleção de escultura da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa*, Dissertação de Mestrado, Museologia e museografia, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes

ROSEN, Brenda. (2009) *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings*, Sterling. ISBN 978-1402765360

SUCKLING, Nigel (2007) *Unicorns; Facts, Figures & Fun*; ISBN: 978-1904332688

SWINNERTON, John (2015) *In Honour of Apollonius of Tyana Volume 1*; Wentworth Press; ISBN: 978-1363832620

VARANDAS, Angélica (2014) *O Bestiário: Um Género Medieval*. IEM- Instituto de Estudos Medievais. ISBN: 978-989-98749-3-0

Varios Autores. (2017) *Mythical Beasts: An Artist's Field Guide to Designing Fantasy Creatures*, 3dTotal Publishing. ISBN 978-1909414488

VOLOSHCHUK, Nazariy (2018) *As novas tendências de Concept Art: A concepção tridimensional*, Dissertação de Mestrado de Desenho, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes

6.1 Bibliografia em linha

ATISMA, Aaron (2000) *Theoi Greek Mythology*. (consult. 2018.10.26) Disponível em <URL: <http://www.theoi.com/> >

ALMAGOR, Eran (2012) *Ctesias and the Importance of His Writings Revisited*. (consult. 2018.10.28) Disponível em <URL: file:///C:/Users/Joao/Downloads/Electrum_19_1_.pdf>

CABANITA, Carlos, *Baudolino*, (consult. 2018.10.29) Disponível em <URL: http://www.carloscabanita.eu/nl_baudolino.php>

FRAZÃO, Dilva (2007) *Biografia de Umberto Eco*, (consult. 2018.10.28) Disponível em <URL: https://www.ebiografia.com/umberto_eco/>

GELLER (2018) *Manticore*. (consult. 2018.10.28) Disponível em <URL: <https://mythology.net/mythical-creatures/manticore/>>

HARBON, Dr. Andrea R. (2011) *NetSERF: Art: Manuscript Illumination: Manuscript Images*, [consult. 2018-07-08] Disponível em <URL:http://www.netserf.org/Art/Illumination/Manuscript_Images/>

HARPER, Douglas. (2001) *Prester John*. Online Etymology Dictionary. [consult. 2018-07-20] Disponível em <URL:<https://www.etymonline.com/word/Prester%20John>>.

HOMERO; BUTLER, Samuel. *The Odyssey*. p. 145 (consult. 2018.10.25) Disponível em <URL: <https://www.planetebook.com/free-ebooks/the-odyssey.pdf>>

JONES, Paul (2018) *20 Bizarre Beasts From Ancient Bestiaries* [consult. 2018-07-20] Disponível em <URL: <http://mentalfloss.com/article/76347/20-bizarre-beasts-ancient-bestiaries>>.

NICHOLS, Andrew (2008) *The Complete Fragments of Ctesias of Cnidos: Translation and Commentary with an Introduction*. University of Florida (consult. 2018.10.28) Disponível em <URL: <http://ufdc.ufl.edu/UFE0022521/00001/>>

QUEIROZ, J. P. (2008) *Redigir um Trabalho*. [consult. 2017-01-12] Disponível em <URL:http://sites.google.com/site/textosdeinteresse/redigir_trabalho.pdf>.

ROWLAND, Clara (2001) *Entre a mentira e a utopia*, (consult. 2018.10.28) Disponível em <URL: <https://www.publico.pt/2001/02/17/jornal/entre-a-mentira-e-a-utopia-154842>>

SCHEDDEL, Hartmann (2016) *Morse Library, Beloit College: Nuremberg Chronicle*, (consult. 2018.10.27) Disponível em <URL: <https://www.beloit.edu/nuremberg/inside/contents/index.htm>>

SCHEDDEL, Hartmann; WALTER, W.; HADAVAS, Kosta (2010) *First English edition of the Nuremberg chronicle: being the Liber chronicarum of Dr. Hartmann Schedel...* University of Wisconsin. Madison, Wisconsin. (consult. 2018.10.27) Disponível em <URL: <https://www.beloit.edu/nuremberg/>>

SILVA, João (2016) *Releia a última entrevista de Umberto Eco ao DN*, (consult. 2018.10.27) Disponível em <URL: <https://www.dn.pt/artes/interior/releia-a-ultima-entrevista-de-umberto-eco-ao-dn-5039296.html>>

VARANDAS, Angélica (2006) *A Idade Média e o Bestiário*, (consult. 2018.10.15)

Disponível em <URL:

<http://www2.fcsh.unl.pt/iem/medievalista/MEDIEVALISTA2/medievalista-bestiario.htm>>